

R SÓLO
99€
Revista+DVD con demos
y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUAL
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 139 • AGOST
Micromanía
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!
¡¡ASÍ SERÁ LA NUEVA AVENTURA!!
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
¡Vive al filo de la ley!
¡¡ANTES QUE NADIE!!
GOTHIC 3
Más Rol para soñar
SOLUCIÓN COMPLETA
TITAN QUEST
Una guía para dioses
REPORTAJE
18 juegos de
ACCIÓN BÉLICA
¡Elige tu favorito!
Número 139
AÑO XXII
8 424094 820313
00139
HOBBY PRESS
A EXAMEN
¡Vaya juegazos
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
RETROMANÍA 200
La nueva generación del P

El Descubrimiento

# American Conquest

## Edición de Oro

Las Civilizaciones Precolombinas



Las Potencias Europeas

www pegi info



La Exploración Del Continente
La Guerra De Independencia
GSC GAME WORLD
cdv
FX
American Conquest
El Descubrimiento
Las Potencias Europeas
12+
Hernán Cortés, Moctezuma, Washington, Atahualpa… La conquista del Yucatán, la búsqueda de Eldorado, la guerra colonial entre Francia y Gran Bretaña, la exploración de Alaska, la conquista del Oeste… Tres siglos de Historia que forjaron el Nuevo Mundo.
American Conquest
Fight Back
American Conquest
alcanza el nivel Premium
9'95€
FX


INVOCA TU IRA
DESATA TU FURIA
La avanzada tecnología permitirá unos combates tan realistas como nunca se han visto.
MICROMANÍA JULIO 2006.
COMPRUÉBALO REGISTRÁNDOTE EN
www.DARKMESSIAHGAME.com
CON LA ESPADA, CON LA MAGIA, EN SIGILO... ENFRÉNTATE A TU DESTINO!!!
COMBATES BRUTALES CON ENEMIGOS SANGUINARIOS Y CRUELES.
VERSIÓN POTENCIADA DEL MOTOR DE JUEGO DE HALF LIFE 2 (SOURCE, VALVE).
REVOLUCIONARIO MODO MULTIJUGADOR HASTA PARA 32 JUGADORES.
Dark Messiah
MIGHT AND MAGIC
PC
DVD ROM
www.DARKMESSIAHGAME.com
ARKANE STUDIOS
Kuju
UBISOFT
Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju.



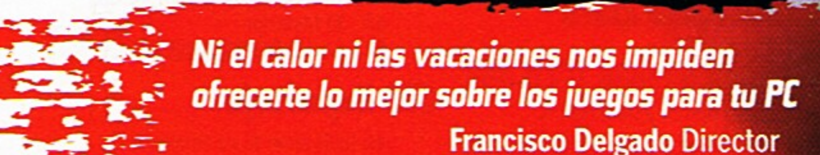

# Las vacaciones son para jugar aún más...

Bienvenido, un mes más a Micromanía. ¿Cómo vas aguantando el calor? Espero que mejor que nosotros, que ya nos gustaría estar en la playa, o en la montaña o, simplemente, descansando –¡o jugando!– en casa, como seguro estás haciendo tú. Pero, ya ves, aquí seguimos también en pleno mes de agosto, al pie del cañón para ofrecerte lo mejor sobre los juegos de PC del momento. Y aunque no sean una avalancha –desde luego que no– las novedades que aparecen en plena canícula, haberlas, como se suele decir, "haylas". Y algunas son impresionantes.

Varias de esas novedades, como seguro esperabas, las vas a encontrar en el número de Micromanía que tienes entre manos, comenzando por esa alucinante imagen de portada que te devuelve a un sorprendente Sam Fisher, totalmente cambiado. Sí, sí, es Sam Fisher, te lo juro, y aunque a nosotros en la redacción también nos dejó bastante alucinados ese radical nuevo "look" del agente secreto más famoso del mundo –con permiso de Bond–, más aún nos ha sorprendido su nuevo juego, del que hace varios meses te ofrecimos un exclusivo avance. Ahora, tenemos mucha más información que darte sobre «Double Agent» que, creeme, puede ser algo muy, muy gordo.

De todos modos, no se acaba aquí lo más nuevo. Además de los análisis de los últimos juegos disponibles –«Dreamfall», «CivCity Roma», «Half-Life 2. Episode 1» o el descacharrante «FlatOut 2»–, te avanzamos algunas de las más apetecibles y sabrosas novedades con las que podrás alimentar a tu PC y saciar tu propia sed de juegazos, a partir del próximo septiembre. Ve abriendo boca, a modo de aperitivo, con la mejor estrategia, con «Warfront. Turning Point» y «Cossacks II. Battle for Europe». Sigue con el espectáculo del Rol encarnado en «Gothic 3» –¡qué buena pinta tiene!–. Continúa con la mejor acción bélica, en un reportaje donde podrás encontrar casi 20 de los juegos más impactantes y prometedores del género. Prepárate para los postres con guías de rol y acción («Titan Quest», «Half-Life 2. Episodio 1») y el último bombón tómalo con el avance de «Flight Simulator X». Como ves, te hemos preparado un completo menú para los paladares más exigentes.

¡Ah!, y no te olvides del DVD de este mes, con el juego «BlowOut» de regalo, las mejores demos del mes y, por supuesto, con esos 14 días de prueba, totalmente gratis, de «Auto Assault». Ya me dirás, con tu email, si este verano vas a tener tiempo suficiente para jugar. Nos vemos el mes que viene, aquí, en Micromanía.



**Ni el calor ni las vacaciones nos impiden ofrecerte lo mejor sobre los juegos para tu PC**

**Francisco Delgado** Director
f.delgado@micromania.es




Directora Editorial
**Cristina M. Fernández**

Director
**Francisco Delgado**

Redacción
**Santiago Tejedor (Redactor Jefe)**
**Jorge Portillo (Jefe de Sección)**
**Tomás González (Jefe de Sección)**

Diseño y Autoedición
**Laura García**
**Inés Mesa**

Colaboradores
**Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Enrique Ventura, M.J. Cañete, Pablo Leceta, Luis Escribano, Ricardo Zapatero, Javier Moreno, Roberto Lorente, J. Traverso, Iria Rodríguez**

Secretarias de Redacción
**Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones**

Diseño Original
**Paola Procell, Lidia Muñoz**

Edita
**Axel Springer España, S.A.**

Directora General
**Mamen Perera**

Director de Publicaciones de Videojuegos
**Amalio Gómez**

Subdirector General Económico-Financiero
**José Aristondo**

Director de Producción
**Julio Iglesias**

Directora de Distribución
**Virginia Cabezón**

Director de Sistemas
**Javier del Val**

Subdirectora de Marketing
**Belén Fernández Zori**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
**José E. Colino**

Directora de Publicidad
**Mónica Marín**

Jefes de Publicidad
**Gonzalo Fernández, Rosa Juarez**

Coordinadora de Publicidad
**Mónica Saldaña**

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
**Ángel B. López**

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
**DISPAÑA, S.L. S. en C.**
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
**HISPAMEDIA, S.L.**
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)



Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2006
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Preview

Pág. 32

**WARFRONT TURNING POINT**
Te revelamos en qué consiste la estrategia en tiempo real que te obligará a combatir con nazis aún más temibles.

Reportaje

**GOTHIC 3**
Rol con una calidad gráfica espectacular y el prestigio de una saga extraordinaria.

Pág. 44



Reportaje

Pág. 94

**JUEGOS DE ACCIÓN BÉLICA**
Repasamos los mejores juegos que llevan la guerra a tu ordenador. Prepárate antes de irte al frente...



Pág. 52

Review

**DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY**
Mundos paralelos, magia, tecnología... el género de la aventura recibe un nuevo peso pesado... ¿Quieres saber qué es lo que nos ha parecido?

# En este número

Revista Micromanía Nº 139 - Agosto 2006

## ¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!







Este mes regalamos «Blowout», catorce días de prueba para «Auto Assault», las revistas de 2002 en PDF, las mejores demos –«Lego Star Wars 2», «Cars»– y mucho más...



Pág. 26

Reportaje

**SPLINTER CELL DOUBLE AGENT**
Sam Fisher regresa para acometer la misión más peligrosa de toda su carrera. No te lo querrás perder...



Pág. 78

Solución

**TITAN QUEST**
Al fin sabrás cómo vencer a todas las criaturas que pueblan este juegazo.



Pág. 122

Reportaje

**FLIGHT SIMULATOR X**
Así será la décima entrega del simulador de vuelo más popular.



## índice por juegos



▲ Las carreras de «Need for Speed Carbono» empezarán en entornos urbanos, pero a medida que la presión policial se haga más intensa, se trasladarán a los cañones.



▲ «NFS Carbono» llegará el próximo otoño para que participes en las carreras individuales o multijugador más arriesgadas y vibrantes.

¡¡Vive el tuning y las carreras ilegales más salvajes con «NFS Carbono»!!

# Velocidad, tuning y adrenalina

**Sabiendo que en tu ordenador no hay peligro de perder puntos o romperte la crisma, nada puede impedirte participar en las carreras ilegales más emocionantes del género.**

Velocidad · EA Black Box · EA · Otoño

Cuando sabes de la aparición de un nuevo título en la serie **«Need for Speed»** es inevitable preguntarte qué más puede dar una saga tan veterana. Pero resulta que **aún le queda mucho por ofrecer** y, manteniendo las claves que todos hemos disfrutado –velocidad, emoción, competición, reputación, personalización de los vehículos–, **«Need for Speed Carbono»** será capaz de añadir importantes novedades, aparte de mejorar lo ya conocido.

**El principal cambio** tendrá mucho que ver con los escenarios. Y es que en «Need for Speed Carbono» las carreras comenzarán en entornos urbanos, sí, pero terminarán trasladándose a un escenario mucho más vibrante... y peligroso, los cañones. **El nuevo reto tiene un nombre, "Canyon Racing"**, y allí es donde tendrás que darlo todo para defender aquello en lo que crees: tu pandilla, tu reputación, tu estilo de conducción y personalización del coche... demuestra lo que sabes y no levantes ni por un segundo el pie del acelerador o te quedarás atrás.

Las carreras se verán enriquecidas por otros elementos, como una trama narrada con escenas de vídeo en las que participa la **actriz canadiense Emmanuelle Vaugier**, encarnando a la ex-novia del protagonista, quien vuelve a la ciudad para enfrentarse con un oscuro pasado. ¿Y se te ocurre un mejor modo de hacerlo que **tunear tu coche y enfrentarte a los conductores más temerarios** y habilidosos del país? A nosotros tampoco, así que estamos como tú, impacientes por que «Need for Speed Carbono» nos ponga en la parrilla de salida **el próximo otoño.** ■

*Defiende tu reputación y habilidad, al volante de las máquinas más veloces, en emocionantes y peligrosas carreras*

erás víctima o verdugo, en «The Ship»?

# a muerte sube a bordo

cción · Outerlight · Disponible online

gínate un juego multijugador, desarrollado con vanzada tecnología de «Half-Life 2», en el que ncuentras en un barco y tu objetivo consiste eliminar a un pasajero cuyo nombre acabas conocer... Lo que pasa es que también hay otro ajero a bordo que tiene como misión acabar tigo. Así pues, el juego consistirá en recorrer un o buscando a tu víctima, al tiempo que evitas ser asesinado por tu perseguidor. Ambientado en los años 30, «The Ship» tiene su origen en un mod desarrollado para «Half-Life» que ha logrado una notable popularidad, si bien la versión final es un juego completo e independiente que no necesita el título de Valve para funcionar. Por el momento, sólo puede adquirirse en la plataforma online Steam (***www.steampowered.com***) por 19,95 dólares.





on veneno, cuchillos, pistolas, trampas... vigila tu espalda porque aquí todos son asesinos.

«Unreal Anthology», (casi) toda la serie en una caja

## Un pack que rebosa acción

Acción · Midway · Virgin Play · Noviembre

Este pack reúne un pedazo de la mejor historia del género que ha logrado vender siete millones de juegos en todo el mundo. La recopilación contendrá el juego original de 1998 junto con su expansión «Return to Na Pali», así como «Unreal II: The Awakening», «Unreal Tournament Game of the Year Edition» y «U.T. 2004 Editors Choice Edition». Horas y horas de la mejor acción, mientras llega su próxima entrega.

► Todo «Unreal»... bueno, echarás de menos «Unreal 2007», aún por llegar.

Una curva precisa, un adelantamiento de última hora... para vencer en estas carreras esitarás valor, habilidad y no temer ni a los rivales ni a la policía.

Habrá –¡cómo no!– espectaculares coches con los que participar en las rreras más impactantes que puedan verse en un PC.

▲ La tecnología "Autosculpt" permite diseñar los coches y modificarlos en cada detalle hasta que sean verdaderos símbolos de tu personaje.

## La cifra

# 2.000.000

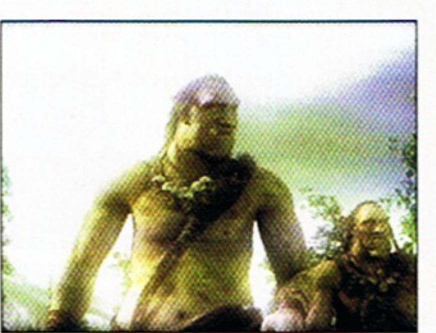
... de unidades ha logrado vender la formidable serie «Guild Wars» desde su aparición, hace algo más de un año, y tras la incorporación de su ampliación, «Factions». El juego de rol online de la compañía ArenaNet tiene ahora mismo a 7.000 clanes repartidos por todo el mundo que están compitiendo en el Campeonato de «Guild Wars Factions» y disputándose más de ¡¡100.000 dólares en premios!! ■

### EA anuncia «El Señor de los Anillos, El Concilio Blanco»

# Más allá de Tolkien

➲ Rol ➲ Electronic Arts ➲ 2007

El filón de la trilogía literaria de Tolkien es inagotable y EA vuelve a la carga con un nuevo juego de la misma licencia. No hablamos de otra adaptación sino de una trama original que, apoyada en la novela, presentará nuevas aventuras localizadas en la Tierra Media. «El Señor de los Anillos, El Concilio Blanco» será un juego de rol en el que encarnarás a un enano, un hobbit, un hombre o un elfo y formarás parte del famoso Concilio Blanco, en el que está integrada la Compañía del Anillo. Te esperan increíbles peripecias con espectaculares gráficos y unos entornos muy abiertos, así como libertad de movimientos para que tus propias decisiones sean las que compongan la aventura, preparada para llegar a tu ordenador a finales de 2007. ■



▲ Rol con paisajes espectaculares, personajes y enemigos del libro, y una historia totalmente nueva.



▲ «El Concilio Blanco» utilizará lugares conocidos del universo de Tolkien, como la fortaleza de Mordor.

## últimahora



**Cyanide vuelve a empez** Tras desarrollar el juego de bol fantástico «Chaos Leagu demasiado "parecido" al ju de tablero "Blood Bowl", llegado a un acuerdo con autores, Games Workshop, p crear una nueva versión del ginal con las debidas licencia

**EA compra Mythic.** Los au res de «Dark Age of Camelo el próximo «Warhammer Onli han sido adquiridos por Elec nic Arts. Aunque, de mome las consecuencias del acue se anuncian como más recur para Mythic y la misma liber de acción en sus desarrollos



**«Spellforce 2» va a más** reciente parche disponible p este juego de rol y estrate incluye una agradable sorpr en su interior: el editor de ma que muchos aficionados esp ban, para probar las creacio de otros jugadores o pone manos a la obra con las prop

**La invasión se pospo** Si eres de los que estaban zando planes para conquis territorio enemigo en «Face War», el juego de acción y es tegia táctica de Ubisoft, tenc que esperar un poquito m Sólo un poquito, tras el anun de un pequeño retraso, hast próximo mes de septiembre



**Prepara tu giro de muñe** Porque en noviembre llega a «Top Spin 2», un simulador tenis, cargado de realismo y versión, como la primera entr pero con apasionantes comp ciones online en las que po enfrentarte a otros jugadores.

## El Termómetro

### Caliente

**Ajetreo online.** Es genial que los principales juegos de rol online organicen divertidos eventos periódicos para sus jugadores. Buenos ejemplos han sido los recientes "Juegos del Dragón", en «Guild Wars Factions», y el "Festival del Solsticio de Verano", en «World of Warcraft». ¡Que no decaiga!

**Buenas cifras.** El anuario 2005 de ADESE refleja una situación del videojuego en España muy positiva. Con un total de 863 millones de euros facturados, ha superado a industrias como el cine o la música, y el índice de crecimiento sobre el año anterior asciende al 16%.

### Templado

**Expansión gratuita para «RF Online».** El juego de rol online de ciencia ficción y fantasía de Codemasters recibe una expansión que, además de los últimos parches, se amplia con nuevas zonas, habilidades, entornos, ajustes en la jugabilidad... y, encima, gratuito.

**Traslado previo pago.** Blizzard ya permite a los jugadores europeos de «World of Warcraft» trasladar sus personajes de uno a otro reino, pero no en todos ellos. ¿Las principales condiciones? Que tengan al menos nivel 10, que permanezcan en el nuevo reino seis meses como mínimo... y pagar unos 20 € del ala.

### Frío

**«Reservoir Dogs», fuera de Australia.** Los contenidos del videojuego basado en la película de Quentin Tarantino no han gustado nada al organismo encargado de conceder una clasificación, lo que impedirá que el juego sea comercializado.

**Cuentas embargadas.** EA ha retirado 15 billones (con b) de oro, de la economía de «Ultima Online», perteneciente a jugadores que comerciaban con él de forma ilegal en eBay. Estos jugadores sobrepasaban el límite para un jugador de este juego, que es de un millón de oro.

### «Armed Assault», acción bélica hecha por veteranos

# La nueva simulación

Acción · Bohemia Interactive · Otoño2006

¿Te suena **«Operation Flashpoint»**? El juego de Bohemia Interactive era tan realista y emocionante que te dolía la barriga cada vez que te tenías que tirar al suelo a esquivar disparos enemigos. Pero eso fue hace cinco años y **sus autores ahora están inmersos en otro proyecto, «Armed Assault»**, que ofrecerá una simulación de combate a gran escala en la que tendrás una total libertad de decisión y manejarás un gran número de fuerzas y vehículos. Un **entorno inmenso y muy realista**, simulado hasta el último detalle, modos multijugador en los que podrán participar **un centenar de jugadores simultáneamente** y la capacidad de modificar y editar un montón de aspectos del juego. Suena tentador, ¿verdad? Esperemos que este otoño, junto a la caída de las hojas, caiga también este prometedor «Armed Assault».



▲ En esta ocasión no se trata de tener bajo tus órdenes a un pelotón de soldados, sino que los combates serán a gran escala, con toda clase de vehículos.



▲ «Armed Assault» se desarrollará en campos de batalla modernos y realistas, con una innovadora tecnología bélica.

### Arranca la beta de «Age of Conan»

# Aventuras en Cimmeria

Rol Online · Funcom · Por confirmar

Los muchos aficionados que esperan con ganas el juego de rol online «Age of Conan» estarán contentos de saber que la primera fase beta ha empezado, aunque por el momento pocos jugadores externos participan en la misma. A medida que su lanzamiento se aproxime, Funcom asegura que irá incorporando a muchos más fans a las siguientes fases beta. Basado en las aventuras del conocido personaje "Conan el Bárbaro", «Age of Conan» que es uno de los juegos de rol online en desarrollo más esperados del momento.



### ¿Sabías que...

**...se prepara una edición especial 10º Aniversario del legendario «Tomb Raider»?**



Recientemente confirmada por EIDOS, dicha edición está en manos de Crystal Dinamics, el estudio responsable de la última entrega de las aventuras de Lara Croft, «Tomb Raider: Legend». Desde que fuera lanzado el primer juego de la serie, en 1996, las peripecias de la arqueóloga más famosa han superado los treinta millones de unidades y se mantiene como una de las franquicias de videojuegos más vendidas de todos los tiempos, así que no es extraño que EIDOS piense que hay motivo para celebraciones.

## Breves

***La elfa más sexy.*** Los muchos atractivos de Nightsong, el personaje femenino de «Spellforce 2», han llamado la atención de la revista Man, para cuyas páginas ha "posado" en el número de este mes, siendo a buen seguro la heroína virtual más sexy del verano. ¡Prepárate, Lara Croft que aumenta la competencia!

***Nos traerán juegos.*** El reciente acuerdo entre Namco y Deep Silver permitirá que juegos como «Warhammer: Mark of Chaos» o «Mage Knight: Apocalypse» lleguen a España, con Virgin Play, en noviembre.

***Mucho más que un parche.*** En la última actualización de «Ghost Recon Advanced Warfighter» se ha añadido nada menos que un nuevo modo multijugador Deathmatch y tres mapas para ponerlo a prueba.



### Está a punto de zarpar «Age of Pirates: Caribbean Tales»

# Tesoros, damas y piratas

Rol · Akella · Atari-Septiembre

En las oficinas de Akella, desarrolladores de **«Age of Pirates: Caribbean Tales»**, saben bien cómo plasmar **el mundo de los más temibles filibusteros caribeños**. No en vano son los autores de varios juegos de piratas, entre ellos el excelente simulador de galeones «Sea Dogs», y es una experiencia que piensan aprovechar ahora con **este nuevo título de rol** para hacerte vivir como nunca la increíble aventura de ser **un pirata en el Caribe del siglo XVII**.

No faltarán los ingredientes clásicos del género: **combates navales, abordajes y capturas, duelos con espadas, comercio más o menos legal y búsquedas de tesoros**. Pero, como era de esperar, irá mucho más allá e introduce elementos como la mejora de los barcos, la climatología o los ciclos del día y la noche, la posibilidad de conquistar y gestionar colonias, construir o fortificar ciudades, mejorar tu personaje con habilidades, tesoros y fama...

«Age of Pirates: Caribbean Tales» tendrá, además, **cuatro modos multijugador** –el clásico Deathmatch, un modo Deathmatch por equipos, Defender el convoy y Capturar el fuerte– y podrán participar **hasta dieciséis jugadores**. ¿A que ya tienes tantas ganas de levar anclas como nosotros? ■



▲ No sólo es que los barcos de «Age of Pirates: Caribbean Tales» lucen así de bien, es que además habrá dieciséis clases distintas.



▲ Las ciudades estarán llenas de lugares, personajes y misiones que podrás aceptar o no, tú mismo marcas tu destino con tus decisiones y actos.

### Derroca gobiernos en «Just Cause»

# ¡Abajo la corrupción!

Acción · EIDOS · Proein · Septiembre

Lo único que marca el guión de «Just Cause» es el objetivo final: acabar con un régimen dictatorial ficticio, el de la isla de San Esperito. El cómo, ¡es cosa tuya! Serás Rico Rodríguez, agente de la CIA, y tendrás ante ti una isla de 1225 millas cuadradas con toda clase de entornos, ciudades, pueblos... y vehículos de mar, tierra y aire que podrás utilizar para tus fines. Hay mil modos de terminar el juego y Rico podrá aliarse con narcotraficantes, enfrentar a las distintas facciones, incitar al pueblo a rebelarse contra el gobierno... pocas veces encontrarás una oportunidad como ésta de vivir una aventura tal y como tú quieres. Tan sólo tienes que esperar un poco, hasta el mes de septiembre ya que «Just Cause» está en su última fase de desarrollo. ■

◄ San Esperito es un lugar lleno de gente poco recomendable.

### Monstruos y mitología en «Gods & Heroes: Rome Rising»

# Así pudo ser Roma

Rol/Acción Online · Sony Online Entertainment · Por determinar

El trasfondo de este juego online que combina acción y rol no puede ser más interesante: la Roma antigua, sí, pero aderezada con los dioses y seres mitológicos que también forman parte del Imperio Romano. Allí se darán cita gladiadores, magos, soldados y multitud de personajes de todas clases... Podrás participar en más de un millar de misiones y disfrutar de detalles originales, como el de combatir en formación liderando a otros soldados. ■



▲ «Gods & Heroes: Rome Rising» mezclará la Roma más clásica con seres mitológicos.



# En voz baja...

...se da por seguro que «Assassin's Creed», el prometedor juego de acción que desarrolla Ubisoft Montreal para PlayStation 3, va a tener una versión PC. La cuestión es, más que nada, ¿para cuándo?



¡Lo queremos para nuestros PCs ya!

# DESCUBRE EL CORAJE QUE CONVIERTE A LOS HÉROES EN LEYENDA.



# Los + esperados



*El veranito se enfría con algún que otro retraso, pero tranquilo porque tan sólo se trata de un mes en el caso de «Splinter Cell. Double Agent», «Neverwinter Nights 2» y «Dark Messiah of Might & Magic», que se van hasta octubre. Otra cosa es «Unreal Tournament 2007», que parece que se va a 2007.*

## Parrilla de salida

### Company of Heroes



SEPTIEMBRE 2006 · ESTRATEGIA/ACCIÓN · RELIC/THQ · PC

Relic prepara una estrategia llena de acción y ritmo, localizada en el frente de la 2ª Guerra Mundial y con un nivel técnico de los que invitan a quitarse el sombrero.

### Hellgate London

VERANO 2006 · ROL · FLAGSHIP/NAMCO · PC

Rol en primera persona de los creadores de un juego tan histórico y legendario como lo fue «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a sí mismos con este trabajo?

### Splinter Cell. Double Agent



OCTUBRE 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/XBOX/XBOX 360

Fuimos a París, lo jugamos y nos llevamos una soberana sorpresa. El inimitable Sam Fisher vuelve de nuevo y además lo hace en mejor forma que nunca.

### Neverwinter Nights 2

OCTUBRE 2006 · ROL · OBSIDIAN/ATARI · PC

El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Desde luego, las primeras impresiones que nos hemos llevado del juego son estupendas.

## Calentando Motores



### Dark Messiah of Might & Magic



OCTUBRE 2006 · ACCIÓN/ROL · ARKANE STUDIOS/UBISOFT · PC

Basado en el universo de fantasía de «Might & Magic», su acción en primera persona combinará un extraordinario espectáculo con físicas extremadamente realistas.

### Battlefield 2142

OTOÑO 2006 · ACCIÓN · EA · PC

La serie de acción bélica online de Electronic Arts, tras recrear diversas guerras y escenarios, da un paso adelante lógico y traslada sus batallas al futuro.

### John Woo presents Stranglehold

INVIERNO 2006 · ACCIÓN · TIGER HILL/MIDWAY · PC

No se tratará de acción sin más, sino que su estética y narrativa totalmente cinematográfica lleva el sello de un cineasta de lujo, el célebre John Woo.

### Medieval 2. Total War



INVIERNO 2006 · ESTRATEGIA · C. ASSEMBLY/SEGA · PC

La nueva entrega de la saga de estrategia «Total War» vuelve con la promesa de llenar los campos de batalla con aun más miles de soldados en cada bando.

## En boxes

### Crysis



FEBRERO 2007 · ACCIÓN · CRYTEK · PC

Los creadores de «Far Cry» vuelven con la nueva tecnología «CryEngine 2», y parece que «Crysis» será uno de los juegos más alucinantes de 2007.

### Unreal Tournament 2007

2007 · ACCIÓN · EPIC GAMES/MIDWAY · PC

Es uno de los más esperados por los fans de la acción y la última versión mostrada en el E3 no hace más que aumentar las ya de por sí elevadas expectativas.

### Spore

2007 · ESTRATEGIA · MAXIS/EA · PC

La última idea del genial Will Wright lo tiene todo para hacer un juego original, profundo, lleno de posibilidades y lo más importante: divertidísimo de jugar.



**Una cita con más de 5.000 participantes**

# Décima Campus Party

Evento · Valencia · Finales de Julio

En los mismos días en que este número de Micromanía llega a los quioscos se está celebrando la décima edición de la célebre Campus Party, para ser más exactos, entre el 24 y el 30 de julio. Con un inmejorable pistoletazo de salida –la cuenta atrás corre a cargo del físico Stephen Hawking, quien se dirigirá a los participantes mediante videoconferencia– la semana transcurrirá entre toda clase de actividades clasificadas en diez grandes áreas temáticas, entre ellas, por supuesto, los juegos. A destacar, las presentaciones de grandes títulos en desarrollo, como «Crysis» y «World of Warcraft. The Burning Crusade», así como los actos de apoyo a la creación de videojuegos en España y la celebración del Congreso de Simulación de Vuelo Virtual. ■

**Los misterios de «Secret Files: Tunguska»**

# No hay vida en Siberia

Aventura · Fusionsphere · Friendware · Octubre

Tunguska es una región de Siberia en la que el padre de **Nina, la protagonista del juego**, investigaba un suceso misterioso ocurrido en 1908 –está inspirado en un hecho real– y terminó desapareciendo. Nina iniciará su búsqueda con un compañero de su padre, Max, y éste será el inmejorable punto de partida de **una aventura con muchos elementos clásicos** y otras novedades capaces de poner al día el género. Un centenar de fondos espectaculares y una acertada **combinación de gráficos 2D y 3D** le proporcionarán un aspecto visual muy atractivo, reforzado además con **voces de actores de cine y televisión**, animación facial, efectos de meteorología... pero su verdadero potencial reside en los misterios de su **elaborado argumento**, sus personajes y los desafíos que encierra. Un reto a la altura de los mejores aficionados al género de la aventura gráfica.



▲ La aventura se inspira en el cataclismo que asoló la región de Tunguska en 1908, ocasionado por el impacto de un meteorito.

¡Comienza la era oscura de la estrategia!

# Warhammer Mark of Chaos

BLACK HOLE ENTERTAINMENT/NAMCO · ESTRATEGIA · NOVIEMBRE 2006

**¡Se desata la batalla!** anza a tus ejércitos ontra el enemigo, bserva como combaten miles de unidades la vez en pantalla, ontrola a tus héroes y ampeones y disfruta de a estrategia más oscura n «Mark of Chaos». Qué lo de las batallas masivas está muy visto n el género? No hay roblema, escoge a tus éroes y campeones además de dirigir las tropas, haz que ombatan en duelos a muerte. ¡Es salvaje! ■





▲ **Y, además, ¡unidades y razas adicionales a las cuatro facciones principales!** Las fuerzas del Imperio, el Caos, los Skaven y los Altos Elfos se te quedan cortos, ¿no? ¡Pues nada, hombre!, contrata unidades mercenarias que también puedas controlar, entre orcos, enanos, vampiros y goblins... ¿Qué? Ya más contento, ¿no? ■



**¡EL CAOS NOS INVADE!... ¿TE VAS A QUEDAR MIRANDO?** La nueva incursión de Warhammer en la estrategia mira hacia su lado fantástico. ¡Prepara tus unidades para la batalla y enfréntate a las criaturas más alucinantes que puedas imaginar!

**El Caos ha llegado y... ¡siembra la destrucción!** Si lo que te va es la estrategia rebosante de acción, empieza a frotarte las manos, porque «Mark of Chaos» une la espectacular presencia de miles de unidades de Warhammer con la acción más total, en batallas épicas y brutales. ¡Olvídate de recursos y deja a un lado la gestión! ¡Aquí hay que luchar!

**Desata todo el poder de las fuerzas oscu del universo Warhammer** ¿Que te gusta personalizar ejércitos y pintar figuritas? Pue amigo, ¡hazlo también en «Mark of Chaos»! más, intercambia partes de sus cuerpos, a e insignias entre todo tipo de unidades qu tengas a tu disposición. Si lo puedes hacer las figuras de verdad, también en el juego

**¿Podrás resistir el asedio de tus enemigos?** Diseña tu estrategia, prepara tus unidades, alienta a tus héroes y campeones... pero, si aun así no puedes con el adversario... ¡pide ayuda a tus amigos! Y es que «Mark of Chaos» incluirá hasta un modo de juego de campaña cooperativa, además de distintas modalidades multijugador capaces de satisfacer tanto a los "warhammeros" más expertos como a aquellos que nos cuesta un poco más diferenciar a los Skaven de los Altos Elfos... y eso, sin exagerar.

La guerra que surgió del frío

# Battlefield 2142

D.I.C.E./E.A. ACCIÓN MULTIJUGADOR OCTUBRE 2006

**NO SE TRATA DE VENCER, SINO DE SOBREVIVIR.** El mundo se encuentra dividido en dos facciones que luchan por sobrevivir tras el inicio de una nueva glaciación. ¿Tú con cuál lucharás?



**El enemigo viene por todas partes... ¡que no te pille por sorpresa!** Prepárate para lo más inesperado en el nuevo «Battlefield»: enemigos que llegan volando, ocultos con un camuflaje óptico, pilotando enormes "mechs" o armados hasta los dientes con un armamento tan avanzado y potente... ¡que asusta lo que podrás hacer!

**¡Coordina a tu equipo y no des tregua al enemigo!** Ya juegues como miembro de la Unión Europea o la Coalición Panasiática, organiza y coordina tus acciones con tu equipo para no dar la menor oportunidad al enemigo. ¡Ellos no lo harán contigo!

**La guerra también se libra en el aire.** pero es sólo una pequeña parte del campo de batalla. Los vehículos –desde los "mechs" a los APC– tendrán gran protagonismo en el nuevo «Battlefield»... y ojo al armamento que equiparán, que volverá impredecibles muchas situaciones y tácticas.



◄ ¡BIENVENIDO AL SALVAJE OESTE! Ni "Solo ante el peligro", ni "Sin perdón". La mejor peli del oeste... ¡la que tú te montes! Entra en un mundo de cuatreros, indios, vaqueros y colts, y sal ileso de todos los duelos.

¡Desenfunda, forastero!

# Call of Juarez

TECHLAND • ACCIÓN • SEPTIEMBRE 2006

▲ **¡Vigila tu cabellera, amigo!** Porque en «Call of Juarez», ya sea cuchillo en mano o con un rifle, los indios te lo van a poner difícil. Pero, tranquilo, que si no los quieres como enemigos... ¡te podrás unir a ellos! Bueno, eso o liarte a tiros, estando a un lado u otro de la ley, pelearte en el "saloon" de turno o vivir, con toda intensidad, dentro de una película del oeste en un juego de acción original y atractivo. ■

▲ **No hay nada mejor que un buen duelo a mediodía...** Y podrás dejar a tu contrario como un colador, jugando como uno de dos personajes posibles: como Billy, el renegado, huyendo de la ley, o como Ray, el reverendo que mientras acribilla a los criminales, encima les echa sermones... ¡literalmente!, mientras lee la Biblia... ■

◄ **Agarra tu colt y deja que las balas vuelen a tu alrededor...** en un multijugador nada habitual: asaltos a trenes y robos de bancos, emboscadas a fugitivos, persecuciones a caballo... Si tu sueño de pequeño era convertirte en émulo de Pat Garrett o Billy el niño, ¡no busques más! ■

# Cartas a la redacción

**¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.**

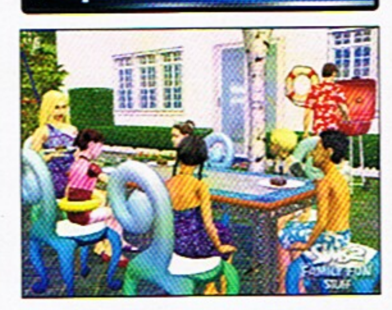
## Más deportes

**Os escribo para contaros que estoy disfrutando como un enano del juego que habéis regalado con la revista del mes pasado, «Actua Soccer 3». Soy un fan de la serie desde siempre pero, sobre todo, soy un forofo del fútbol y, mira, con la selección nos habremos quedado otra vez sin comernos un colín en los Mundiales, como siempre, pero yo con mi equipo ya he ganado cinco Ligas y dos Champions en mi PC ;-) Lo que sí me gustaría es, si es posible, que regalaseis más juegos deportivos.** ■ Lucas Alcantara



**R.** Pues mira, no vas a tener que esperar mucho, porque el mes que viene, sin ir más lejos, os vamos a regalar la versión completa de «Cycling Manager 4». Y como además la revista coincidirá con la Vuelta Ciclista a España, tampoco vas a tener que preocuparte de si a nuestros ciclistas les entra la pájara subiendo a los Lagos de Covadonga o de si les han pillado inyectándose de esas "vitaminas mágicas" ;-) Sólo vas a tener que coger tu ordenador, tu Micromanía y, hala, a ganar la Vuelta, el Tour o lo que te dé la gana...

## ¿Expansión...cita?



**Soy uno de los muchos fans de «Los Sims 2», pero estoy un poco mosca con la última "expansión", «Decora tu familia», porque, la verdad, pagar 15 euros por un puñado de muebles y accesorios, no se, me parece que es echarle un poco de cuento. Y no es por el dinero, que no es tanto, sino porque me parece fatal eso de sacar las expansiones "gota a gota". Espero que no lo cojan por costumbre y ahora sean todas así...** ■ Lucía Solís

**R.** Es normal que como expansión no te acabe de convencer, ¡nos ha fastidiado! ¡Es que «Decora tu familia» no es una expansión! Tal y como pone en su caja es un disco de accesorios, o sea, una pequeña inyección de contenido para tus partidas de «Los Sims 2», pero que, desde luego, no modifican para nada su sistema de juego. Otra cosa son las expansiones "de verdad", que, esas sí, añaden nuevas opciones y posibilidades a la jugabilidad. Y puedes estar tranquila, porque «Los Sims 2» seguirá teniendo de éstas. Sin ir más lejos, la próxima, «Mascotas», estará disponible ya mismo, en octubre.

## LA QUEJA
## ¿Y la expansión?

**Soy miembro de la comunidad hispana del juego «The Movies» (www.themovies-spain.com). Estamos "escuchando" rumores de que la expansión «Stunts & Effects» no será editada en España finalmente y la noticia nos ha sentado fatal, claro está. ¿Vosotros podríais confirmarla? Y en caso de que así fuera, si compráramos la versión extranjera de la expansión, ¿se podría usar con la versión española del juego?** ■ Jesús Franco

Pues parece que, efectivamente, Activision nos va a hacer una "jugarreta". Hemos hablado con ellos y nos han confirmado que no van a distribuir «Stunts & Effects» en España. Al parecer no tienen intención de traducirlo y como no pueden garantizar que la versión inglesa de la expansión funcione con el original en castellano (de hecho es muy probable que dé numerosos problemas), pues eso, que nos quedamos sin "efectos especiales".

## Un estudio injusto

**Acabo de leer un estudio sobre la participación de la mujer en el mundo de los videojuegos titulado "La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos", editado por el Instituto de la Mujer. Pues bien, me parece una vergüenza su falta de rigor, ya que se limita a escoger lo que mejor le parece, buscando conspiraciones machistas y violentas debajo de cada píxel. Me parece un insulto enorme a todas (que no somos pocas, a pesar de lo que digan) y todos aquellos que disfrutamos con los videojuegos.** ■ MarxiAnna

**R.** Ese estudio tiene el mismo problema de siempre: si te lees la lista de las personas que lo han realizado verás muchos psicólogos, filólogos, profesores de universidad... pero ni un solo profesional de la industria, ni, por supuesto, un representante de los jugadores... y así es muy difícil dar una visión imparcial de la realidad, ¿no crees?

## España en el E3

**Me parece una pena que no os hayáis hecho más eco de la presencia española en el E3. Echo de menos, por ejemplo, una columna en el reportaje de la feria hablando de la asistencia nacional. Si queremos que el sector recupere el prestigio que, personalmente, creo que tuvo en este país, debemos apoyar lo que hoy en día se está haciendo.** ■ Bulbaith



**R.** Por más que busques no vas a encontrar a nadie que apoye el software español más que nosotros, pero el problema es que la presencia española en el E3 ha sido testimonial. Por supuesto, en nuestro reportaje aparecen todos los juegos presentados («PC Fútbol», «Soccer Fury»...), e incluso puedes ver las fotos de varios de los desarrolladores que asistieron. Pero lo que no podemos hacer es "hinchar" los datos e inventarnos historias para apuntarnos la medallita de "patriotas"... No estaría bien, ¿no?

## Una caja "olímpica"

**Quiero felicitar a THQ por su edición tan alucinante de «Titan Quest», con esa caja de "lata", con tintas doradas y barnices mates. Es una de las mejores que he comprado, mejor incluso que muchas ediciones de coleccionista, que ya es decir.** ■ PoliFemo

**R.** Si, a nosotros también nos ha dejado alucinados la caja de «Titan Quest», aunque la verdad es que un juego de esa calidad se merecía una presentación así de espectacular. Y es que el juego es caro (porque 50 euros no es ningún regalo), pero detalles como éste hacen que merezca -y mucho- la pena pagar su precio.



## LA POLÉMICA DEL MES
## Cambio de servidores

**Me acabo de enterar que Blizzard planea permitir a los jugadores de «World of Warcraft» que muevan a sus personajes de un servidor a otro... ¡previo pago de 20 euros por personaje! O sea, que además de descongestionar los servidores más cargados... ¡hay que pagarles por hacerlo! Desde luego, con esa forma de hacer negocios, no me extraña que estén ganando dinero a espuertas...** ■ Raúl Casal

Menuda gracia, desde luego, esta "ocurrencia" de Blizzard de cobrar por mover los personajes. Vale que no son los primeros en hacerlo, –en «Everquest 2», sin ir más lejos, lleva ya bastante tiempo funcionando un sistema muy similar e, incluso, algo más caro–, pero vamos, que puestos a "inspirarse" en la competencia ya podían haberles copiado a «City of Heroes» o «Final Fantasy XI», que dan ese servicio de forma gratuita, ¿o no creen que pagamos suficiente con la cuota mensual?

## CARTA DEL MES

### Mirando atrás




**Os escribo para felicitaros por la fantástica sección Retromanía, y también un poco para lamentarme porque ya está llegando a su inevitable fin... ¡Qué pena! Como jugador de la vieja escuela, tengo que confesar que cada mes al comprar la revista lo primero que hago es buscar esas páginas para leérmelas de cabo a rabo. Pero ahora, que ya sólo quedan unos pocos años, me pregunto, ¿con qué combatiré yo mis repentinos ataques de nostalgia? :-D ■ Carlos J.**

**R.** Chico, es lo que tiene todo lo bueno, que se acaba... Pero, míralo por el lado positivo: si nos has estado siguiendo fielmente (porque... nos has seguido fielmente, ¿verdad? :-D ) a estas alturas debes tener un archivo de Micromanías que ya lo quisieran para sí muchas universidades... La historia entera del videojuego en España en formato PDF, ¡casi nada! Así que, ya sabes, cuando te dé el ataque de nostalgia, coges tus DVDs y, ¡hala!, a hojear números antiguos hasta que se te pase.

## FORMIDABLE



*Llega la Campus Party.* Nada menos que Stephen Hawking, uno de los científicos más grandes de nuestro tiempo, será el encargado de inaugurar por videoconferencia la Campus Party de este año, demostrando que el entretenimiento electrónico no es una cosa de cuatro "frikis", sino un fenómeno imparable que se ha extendido a todas las capas de la sociedad.

## LAMENTABLE



*Esto nos suena...* Por si no fuera bastante malo anunciar que «Quake Wars» no saldrá finalmente en 2006, resulta que la única respuesta que se les ocurre a sus desarrolladores para la pregunta evidente de "¿Entonces cuándo?" es el manido "Cuando esté hecho". Pues mira, lo mismo decían de «Duke Nukem Forever» y todavía estamos esperando, así que más les vale espabilar...

### Dos juegos geniales

**Quiero dar la razón al lector que el mes pasado afirmaba que «Guild Wars» es mejor que «World of Warcraft». Además os envío un tirón de orejas porque siempre estáis defendiendo el juego de Blizzard, pero que sea el más vendido no quiere decir que sea el mejor. Deberíais dejar de ser partidistas, porque el rol online no se acaba, ni mucho menos, en «WoW» ■ Tomy Velarde**



**R.** ¿Partidistas nosotros? Pues menos mal que le hemos puesto a «Factions» más nota que a «WoW», porque si llega a ser al contrario fijo que nos acusas de estar a sueldo de Blizzard, por lo menos :-D Lo que nosotros decíamos –y seguimos defendiendo– es que el que uno sea bueno, no hace al otro malo, porque los dos son geniales. Y mira si somos conscientes de lo amplio que es el género online, que en el DVD de este mes os regalamos «Auto Assault», para que lo probéis gratis durante 14 días. ¿Te apuntas?

### ¿Vuelve Dungeon Keeper?

**Acabo de leer la noticia que publicáis acerca de «Overlord», y no he podido evitar acordarme del genial juego de Bullfrog, «Dungeon Keeper»... un juego del que soy el Fan Número Uno del mundo y del que, además, llevaba años esperando una continuación. ¿Será «Overlord» su "sucesor espiritual" o son imaginaciones mías? ■ Eduardo Salces**





**R.** No sólo no son imaginaciones tuyas sino que de hecho hemos recibido un montón de cartas de lectores recordándonos la similitud entre este juego y el clásico de Bullfrog, en el que también controlábamos a un villano que enviaba a sus secuaces a luchar contra "los buenos"... Ahora bien, ¿estará a la altura del mítico «Dungeon Keeper»? Pues ojalá, pero habrá que esperar un poco más para comprobarlo.

### ¿Rol o acción?

**No acabo de entender por qué «Oblivion» es catalogado como un juego de rol, mientras que «Dark Messiah of Might & Magic», un juego que, al menos en apariencia, se le parece un montón, es definido como de acción. ¿Acaso es porque en el primero puedes jugar en tercera persona y en el segundo no? Porque me parece un argumento un poco endeble. ■ Manu**

**R.** Es cierto que se dan un aire: espadas, hechizos... y unos gráficos alucinantes. Pero con esto pasa lo mismo que con Hilario Pino y Bruce Willis, que se parecen mucho, pero no tienen nada que ver. «Oblivion» te da más libertad, una historia más larga y un desarrollo de personaje más complejo. «Dark Messiah», te ofrecerá más acción, combates más espectaculares, con más opciones y estrategias posibles...

### Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Tus datos personales, conforme a la normativa vigente sobre Protección de Datos Personales, serán incorporados a un fichero, del que es responsable Hobby Press S.A. ... de la camiseta, y serán destruidos posteriormente.

## preguntas sin respuestas

### ¿Dónde...

*hay que firmar para que se repita la "sesión de fotos" que ha realizado el personaje central de «Spellforce 2», para la revista Man, pero esta vez un poquito más "ligera de ropa"?*

### ¿Por qué...

*después de decir que lo haría, Activisión ha decidido de repente que no va a distribuir en nuestro p[aís] la expansión de «The Movies»?*

### ¿Qué...

*hay de cierto en los rumores que afirman que «Assassin's Creed», e[l] espectacular juego de Ubisoft para PS3, saldrá también en PC?*

### ¿Cómo...

*es posible que en «Ultima Online» se hayan acumulado 15 billones (sí, sí, con "b") de monedas de oro "falsas", antes de que Electronic Arts se haya dado cuenta?*

### ¿Cuántos...

*usuarios de «World of Warcraft» van a estar dispuestos a pagar a Blizzard 20 € por cambiar a un personaje de servidor?*

### ¿Por qué...

*un juego tan prometedor como «The Ship», al menos en apariencia, no ha encontrado un distribuidor tradicional y va a tene[r] que ser distribuido sólo por Steam?*

### ¿Cuál...

*será el próximo director de cine en apuntarse a la moda de desarrolla[r] videojuegos, ahora que parece que el "terrorífico" Wes Craven también se va a subir al carro?*

**NOTA:** Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

# La Réplica

**¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.**




Puntuación Micromanía

## Apasionante

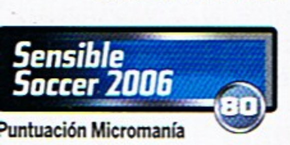
**Es sin duda la mejor entrega de la serie. Es más realista, tiene más opciones y, sobre todo, tiene mejor pinta que nunca. Vale que es difícil, pero es que se supone que eres un asesino profesional y eso tiene que ser al menos "un poquito" complicado, ¿no?** ■ Gerad Casas






Ya, pero una cosa es la complejidad natural de un juego que no pretende ser sencillo, y otra un nivel de dificultad tan excesivo que se llegue a convertir en frustrante. Ya imaginamos que la vida de un asesino a sueldo no debe ser una juerga, pero es que esto es un juego, no una simulación, y lo que tiene que ser, ante todo, es divertido...

J.T.A. (Autor de la review)




Puntuación Micromanía

## ¡Qué feo!

**Pero, ¿cómo le podéis dar esa nota a este juego, con la pinta que tiene? Pero si parece un juego de hace cinco años o más... A mi parece simplón, repetitivo y, sobre todo, muy feo... Vamos, que os habéis pasado tres pueblos.** ■ Néstor Acuña






Lo que pasa es que lo que a ti te parece simplón a otros les parece sencillo y divertido. Vamos, que está claro que el juego no es una simulación, pero es que tampoco lo pretende. Se trata de hacer un juego de tipo arcade, que sea rápido y, sobre todo, entretenido, y yo creo que en eso el juego triunfa...

A.T.I. (Autor de la review)




Puntuación Micromanía

## ¿Revolucionario?

**No creo que «Prey» sea tan revolucionario como afirmáis. Tiene cosas interesantes, es cierto, pero a la hora de la verdad todo se reduce a "tirar pa'lante" y disparar contra todo lo que menee. Vamos, lo mismo de siempre.** ■ Manuel Montalvo

La otra nota **88**



Es verdad que su desarrollo es muy lineal, yo mismo lo digo en la review, pero de ahí a decir que es lo mismo de siempre, hay mucho trecho. El juego está repleto de ideas innovadoras, como el uso de la gravedad, los portales o el mundo de los espíritus... Vamos, que sí que es bastante original.

F.D.L. (Autor de la review)




Puntuación Micromanía

## Se repite

**Me parece exagerada la nota. Como juego de acción/aventura no está mal, pero en seguida te das cuenta de que anda muy justito de contenidos. La historia principal es interesante (aunque está muy vista y llena de tópicos), pero luego todas las misiones aleatorias son prácticamente iguales y tampoco hay tanta variedad de tiendas, bares o restaurantes. Lo dicho, repetitivo.** ■ Álvaro

La otra nota **78**



Es cierto que la variedad de los contenidos secundarios no es tan grande como la de, pongamos, «GTA San Andreas», pero a cambio la campaña es larga y variada y los escenarios son literalmente gigantescos. Vamos, que incluso si te dedicas exclusivamente a la aventura principal tienes juego para rato.

J.P.V. (Autor de la review)




Puntuación Micromanía

## Otra historia

**Me parece que lo de matar a Hitler al principio de la campaña es una idea genial. Pues no tenía yo ganas de poder llevar a los alemanes sin tener que ser el malo de la película.** ■ Lluis

La otra nota **93**

La verdad es que el desarrollo de la campaña es muy original, pero yo echo de menos alguna novedad más. Es un título estupendo, qué duda cabe, pero su sistema de juego es prácticamente igual que el de «Codename Panzers II», que ha salido hace cuatro días.

J.P.V. (Autor de la review)




## EN EL PUNTO DE MIRA

### Titan Quest

**95** Puntuación Micromanía




#### ¡Diabólicamente bueno!

**Tantos años esperando un sucesor para «Diablo» y ahora, por fin, ¡la espera ha terminado! Creo sinceramente que «Titan Quest» es el mejor juego de rol y acción que he jugado desde «Diablo II», y me parece, además, que le supera en muchos aspectos, especialmente el técnico. Cada vez que paso por uno de esos campos de espigas, ¡es que se me ponen los pelos de punta!** ■ Alex Hurtado

Sé cómo te sientes... ¡porque a mí me pasa lo mismo! Yo también creo que es el sucesor de «Diablo», pero para merecer la nota que propones hay detalles que se deberían corregir. La traducción, por ejemplo, y se debería poder rotar la cámara. M.J.C. (Autor de la review)




#### ¿A qué me recuerda?

**Vale, es muy bonito, es muy divertido y, si te gustan este tipo de juegos, es realmente adictivo... pero, ¿es que soy el único que ve que es un calco de «Diablo»? No niego que sea bueno, pero no creo que se le deba catalogar de obra maestra cuando todo lo que hace es copiar cosas que llevan muchos años inventadas.** ■ Darío Mesa

Lo que pasa es que los juegos de "Tipo «Diablo»" son ya un subgénero por derecho propio. Vamos, que no es tanto copiar como seguir un estilo. Y si resulta que es bonito, divertido y adictivo... pues eso, que no se le pueden poner muchas más pegas, ¿no? M.J.C. (Autor de la review)




Puntuación Micromanía

## Buena mezcla

**Creo que merecía mejor nota. Es muy divertido, sus gráficos son la bomba y, lo que es mejor, la física te permite hacer lo que te de la gana. ¡Y además te regalan el «SiN» original, por sólo 20 euros!** ■ Renato Chávez






Pues, qué quieres que te diga, ese precio por un juego completo es una ganga, sí, pero es que estamos hablando de tres o cuatro horas de duración y eso es muy poco. Y si te lo tomas como uno de los nueve capítulos que supuestamente tendrá el juego, ¿cuánto va a costar entonces el juego completo? ¿180 euros?

J.T.A. (Autor de la review)

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.



## UNA LÍNEA MUY DELGADA

**¿HASTA DÓNDE LLEGARÁS?** Para defender la posición de Sam como agente doble infiltrado, en muchas ocasiones tendrás que decidir qué es más importante, si hacer lo que es justo o mantener tu tapadera.

**¿QUÉ HARÍAS TÚ?** ¿Salvarás la vida de ese rehén o acabarás con él? Según lo que hagas el "medidor" de confianza de los terroristas decrecerá o no, y puede ser más difícil infiltrarse en los círculos superiores y averiguar sus planes. Si no lo consigues, podría costarle la vida a millones de personas. Piénsalo... ¿qué harías tú?

# Las dos caras de Sam Fisher

# SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

**El día a día del agente secreto está lleno, cuando hay una misión, de difíciles decisiones. Pero si a Sam Fisher la vida le diera tantos golpes que la línea entre el bien y el mal se hiciera demasiado borrosa, ¿lo imaginarías convertido en terrorista y cometiendo crímenes terribles? Descubre la otra cara de Sam.**

Las primeras informaciones sobre «Splinter Cell. Double Agent» consiguieron ponernos a todos el corazón en un puño. La hija de Sam había muerto atropellada y él, tras abandonar el servicio en Third Echelon, se había dedicado a robar bancos. En un atraco especialmente complicado doce rehenes mueren y Sam da con sus huesos en la cárcel... ¿Se ha vuelto loco Sam Fisher? ¿Es posible que haya cambiado de bando? ¿Qué está pasando en el mundo de «Splinter Cell»?

### AGENTE SECRETO

Pues, como casi todos sus seguidores sospechaban, Sam Fisher no ha cambiado de chaqueta. Lo que sucede en realidad es que se ha convertido en un agente doble, sin cobertura oficial, de esos de los de "si te atrapan nadie va a responder por ti"... Bueno, eso ya lo era, la verdad.

Su misión –o tú misión, para ser más exactos–, va a ser infiltrarse en una organización terrorista conocida como el Ejército de John Brown (el EJB, para abreviar) y de ahí todo ese montaje, necesario para que Sam acabe en una celda, "casualmente", la misma que ocupa Jamie Washington, un destacado miembro del EJB.

Tras ganarte su confianza, emprenderéis una fuga juntos y aunque la cosa no será sencilla, porque tanto tú como tu compañero estaréis desarmados y no contaréis más que con vuestras habilidades físicas, la cosa llegará a buen puerto y finalmente conseguirás tu objetivo de reunirte con los dirigentes del EJB. Ahora bien... ¿crees estar preparado para lo que te espera haciendo "de malo"?

**Sam Fisher te descubre su lado más oscuro, al infiltrarse como terrorista en una organización criminal, el EJB**

### TÚ DECIDES

Ahí te esperará una de las sorpresas más grandes del juego, porque los socios de Jamie que acuden al rescate te aceptarán en sus filas, pero te pedirán como primera muestra de "buena voluntad" que acabes con un traidor al que te presentan atado y amordazado... ¡nada menos que el propio Jamie! ¿Qué harás? La decisión es sólo tuya...

Sí, tuya, porque uno de los aspectos más novedosos de «Double Agent» será que continuamente te estará poniendo en la obligación de elegir entre varios caminos. Alternativas y decisiones, muchas veces morales, donde no se trata de elegir lo acertado –que por lo general no suele existir–, sino de encontrar el menos malo, de tomar una ruta y de aceptar sus consecuencias. Y es que si no haces lo que te piden los terroristas o no te comportas de forma convenientemente "malvada" su confianza hacia ti ▸▸

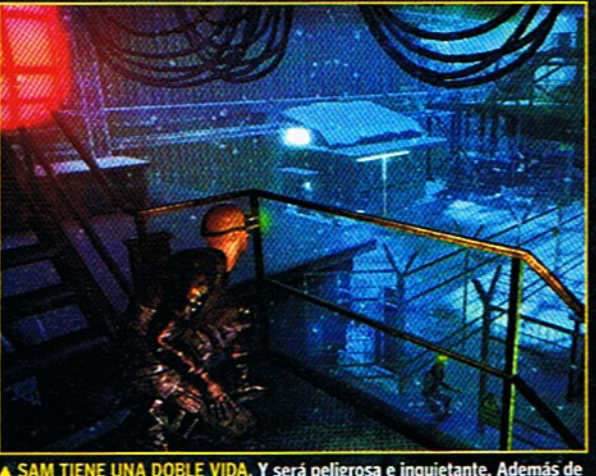
- Género: **Acción táctica**
- Estudios/Compañía: **UbiSoft**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2006**
- ***www.splintercell.com***

### LAS CLAVES

- Ponte en la piel de Sam Fisher y vive su aventura más oscura, cuando se introduzca en una organización terrorista.
- La infiltración seguirá siendo el núcleo del juego, pero habrá más variedad de opciones que nunca.
- Las misiones tendrán un desarrollo no lineal, totalmente abierto.
- Habrá varios finales alternativos, dependiendo de tus elecciones a lo largo del juego.
- Tendrá un modo multijugador cooperativo en el que podrás conservar a tu personaje de una partida a otra.

### PRIMERA IMPRESIÓN

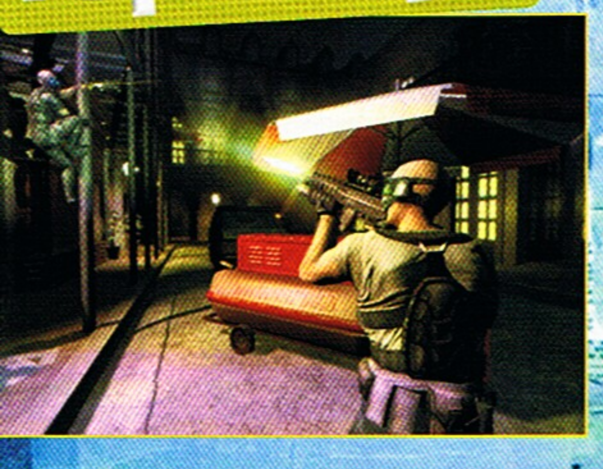
**Vuelve Sam Fisher. Infiltración y sigilo con un sistema nuevo y original. ¿Un clásico en potencia?**



▲ **SAM TIENE UNA DOBLE VIDA.** Y será peligrosa e inquietante. Además de eliminar a los malos, verás peligrar, en ocasiones, tu propia ética y tu moral.



▲ **¡Y CON UN MULTIJUGADOR DE AÚPA!** Podrás acumular experiencia en los distintos modos y situarte entre los mejores en un ranking online.





▲ ¡UN AGENTE DE ALTOS VUELOS! ¡Y tan altos! Pero no te dejes impresionar por la vista y lo espectacular de los escenarios de «Double Agent», pese a que sean los más alucinantes que hayas visto en toda la serie.



▲ MERCENARIO O ESPÍA, ¡TÚ MISMO! ¿Cuál será tu estilo favorito en el multijugador? ¿Prefieres el sigilo y la sorpresa, o la acción directa?



▲ SAM Y SUS ACROBACIAS. Pasar desapercibido a veces no es tan fácil. Pero si es el único modo...

▲ ¡QUE NO TE COJAN POR LA ESPALDA! La variedad de modos y de escenarios multijugador convertirá a «Double Agent» en el mejor de la serie en este apartado.

## VIEJOS AMIGOS, NUEVOS ENEMIGOS

» LOS CHICOS BUENOS. En «Double Agent» verás a viejos conocidos. El coronel Lambert, el director de Third Echelon, se encargará de supervisar tu misión una vez más, aunque ahora la cosa se pondrá tan fea que tendrá que arriesgar su vida para proteger la identidad de Sam.

» LOS CHICOS MALOS. En el EJB te relacionarás con los terroristas: Emile Dufraisne, el fundador, Casron moss, el encargado de seguridad o Enrica Villablanca, la bioquímica. Cada uno con su personalidad, que tendrás que conocer a fondo.

▸▸ disminuirá, y te será mucho más difícil obtener datos e información sobre sus actividades y planes. Claro, que si haces todo lo que te digan, sin dudarlo, serán tus jefes de la NSA los que comenzarán a sospechar de ti... ¿Complicado? Bueno, es que nadie dijo que la vida de un agente doble fuera sencilla.

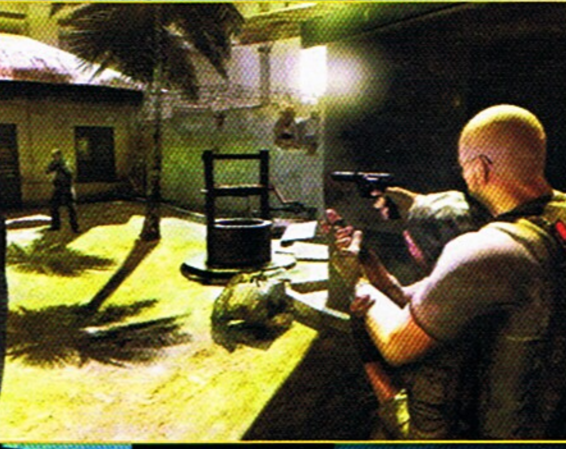
Uno de los mejores ejemplos de la libertad de elección y las consecuencias de tus acciones lo encontrarás en una misión en Kinshasa, en África, donde tendrás que cruzar una ciudad tomada por dos ejércitos enfrentados. En un momento dado te encontrarás con un niño atrapado en un autobús en llamas, en medio de la calle. Si quieres, podrás intentar salvarlo, pero para hacerlo tendrás que salir a campo abierto y exponerte a la mirada de un montón de soldados que intentarán acabar contigo por todos los medios. Lo fácil sería dejarlo allí a su suerte, pero, ¿tendrás "estómago" para hacerlo? ¿Serás tan "malo"...?

### ELIGE TU CAMINO

La libertad que te ofrecerá el juego no se acabará en el aspecto moral; el desarrollo de las misiones será más abierto de lo que nunca hayas visto en un «Splinter Cell». En la misión de



▲¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER? Sangre fría, crueldad... Lo necesario para cometer crímenes terribles y sobrevivir a tu propia conciencia.



▲ USA TUS TÁCTICAS FAVORITAS. No llevas tu traje térmico ni te mueves a oscuras, pero muchas de tus tácticas favoritas siguen siendo efectivas.

**Te verás obligado a tomar decisiones morales terribles. ¿Podrás matar a un inocente para salvar a millones?**

Kinshasa de que te hablábamos antes, por ejemplo, te enfrentarás a un mapa gigantesco que podrás recorrer, en resumidas cuentas, como te dé la gana. Podrás cruzarlo de tejado en tejado, usando cables para descolgarte, o podrás aprovechar las sombras para deslizarte por los callejones más estrechos, o esperar a que rebeldes y soldados se maten entre sí... Cada elección tendrá sus ventajas... y sus riesgos, claro, pero en cualquier caso serás tú el que decida.

Para aumentar la diversidad de opciones, contarás con una gran variedad de habilidades que, como es habitual, ha aumentado con respecto a las anteriores entregas. La principal novedad es que Sam ya no contará en todas sus misiones con el equipo más moderno y sofisticado. Primero, porque ahora trabajará para los malos, que tienen un presupuesto algo más limitado, y, sobre todo, porque en «Double Agent» visitarás un montón de localizaciones diferentes y te equiparás de forma adecuada para cada ocasión. Si la misión es en el exterior y a plena luz, no tiene mucho sentido andar con un sensor de visión nocturna, ¿no?

### A TUMBA ABIERTA

También contarás con nuevos movimientos. Ahora Sam podrá nadar, bucear, esquiar o incluso descolgarse por la fachada de un edificio... Una de las misiones más espectaculares em- ▸▸

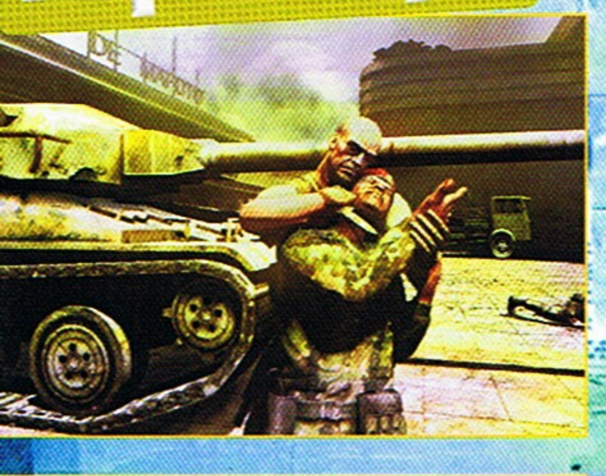




## UN ESCENARIO PERFECTO

» ALREDEDOR DEL MUNDO. Los escenarios de «Double Agent» te dejarán petrificado por tamaño, nivel de detalle, y por su diseño totalmente abierto. Kinshasa por ejemplo, es un mapa gigantesco, en el que se enfrentan las fuerzas del gobierno con la guerrilla rebelde.

» ELIGE TU CAMINO. Los dos bandos te considerarán enemigo, así que la misión no será sencilla, pero podrás elegir tu ruta por la ciudad con total libertad: podrás ir por tejados, escabullirte entre callejones, avanzar al descubierto, combinar un poco de cada... ¡Tú decides!





▲ ¡VEN AQUÍ, QUE TE VOY A ENSEÑAR A VOLAR! La sorpresa y los movimientos ágiles y sigilosos serán la clave del éxito si juegas como espía en el multijugador de «Double Agent». Este mercenario, pobre, se ha dejado sorprender.



▲ DEL CONGO A CHINA, Y MÁS ALLÁ. Sam viajará por el mundo visitando países de lo más exótico. Pero, por desgracia, sólo será por "trabajo".





▲ ¡AQUÍ SI NECESITAS TU TRAJE TÉRMICO! ¿Así que te dijeron que ibas "a tomar el fresco"? Pero nadie te dijo que sería en Kamchatka, ¿verdad?

▲ ¡OJITO, QUE NO TE DETECTEN! Las cosas no van a ser fáciles para Sam, pero tendrá algunos de sus "gadgets" como ayuda. Como ese detector de proximidad rojo que lleva al hombro, que te avisará de enemigos cercanos.

## ¡UN MUNDO ALUCINANTE!



AMOR POR EL DETALLE. «Double Agent» será, con mucha diferencia, la entrega más espectacular de la serie, y es que el trabajo que están realizando los diseñadores del juego es sencillamente alucinante. El nivel de detalle en los escenarios, en los objetos o en los propios personajes será asombroso.

¡NO ME MIRES ASÍ! En estos últimos, el número de polígonos para el modelado de los rostros permitirá unas expresiones faciales totalmente realistas. Añade a eso las técnicas de iluminación más avanzadas (HDR incluido) y el resultado promete ser uno de los juegos más impresionantes de la temporada.

►► pezará con Sam saltando desde un avión hacia las aguas heladas de Kamchatka. El descenso, mientras intentas abrir el paracaídas, es una secuencia frenética. Y cuando aterrices la cosa seguirá por todo lo alto, ya que tendrás que bucear bajo la superficie del hielo localizando enemigos para acabar con ellos. Incluso, podrás romper el hielo desde abajo, agarrarles por sorpresa y hundirlos en el agua... Impresionante, ¿verdad?

### JUGABILIDAD A TOPE

Otro de los aspectos más destacados de «Double Agent» será el uso que hará de una tecnología sencillamente espectacular que, además, no estará ahí sólo para "hacer bonito", sino que estará puesta en todo momento al servicio de la jugabilidad.

Los escenarios repletos de enemigos, con más de cincuenta (¡¡50!!) personajes simultáneamente en pantalla, son un ejemplo perfecto de esta potencial diseñado para crear la nueva aventura de Sam Fisher. Y lo mismo sucede con las expresiones faciales, detalladísimas, que te proporcionarán una información muy valiosa sobre el estado de ánimo de tus compañeros. Y, por supuesto, con las secuencias cinemáticas que salpicarán todo




## TU NUEVO EQUIPO

**APÁÑATELAS COMO PUEDAS.** La principal novedad sobre el equipo de Sam será que en algunas misiones... ¡no tendrá! Cuando te tengas que fugar de la cárcel sólo contarás con tu habilidad. Y en Kinshasa, olvídate de trajes térmicos. Hará demasiado calor para eso. Tendrás tus armas... y gracias.

**HERRAMIENTAS DE PROFESIONAL.** Eso sí, habrá novedades, porque podrás contar con un nuevo arsenal de dispositivos que compran los terroristas en el mercado negro. Habrá también drones voladores, robots de vigilancia... en fin, lo último de lo último.

**«Double Agent» te presentará al Sam Fisher más humano, confuso y atormentado de toda la serie**

el juego, y que irán desarrollando su atractivo y retorcido argumento, y que, por primera vez en la serie, estarán realizadas con el propio motor del juego.

La IA es otro apartado que también se beneficiará de esta potencia, y no hablamos solo de la de los enemigos, sino también de la de algunos personajes secundarios que estarán ahí para ayudarte en algunas de las misiones del juego y que, seguro, te sorprenderán con el realismo de su comportamiento.

### EL REGRESO DE SAM

En el apartado gráfico el juego no se quedará atrás; basta con ver a Sam Fisher descolgándose por la fachada del rascacielos más alto de Shangai, de noche, bajo la lluvia, con la ciudad iluminada al fondo y los coches diminutos moviéndose a lo lejos, para comprender que éste va a ser un juego de esos que enamoran a primera vista.

Y es que todo en «Double Agent» es prometedor. Su original planteamiento, que revitaliza la serie hasta el extremo de que cuesta recordar que se trata de la cuarta entrega, la enorme variedad de opciones que nos ofrecerá, su impresionante acabado... Vamos, que no importa si eres o no seguidor de «Splinter Cell», el caso es que el Sam Fisher más oscuro y misterioso se dirige a tu PC embarcado en su aventura más peligrosa. ¿Estás preparado para recibirle? ■ J.P.V.

## ¿MERCENARIO O ESPÍA?

**O, 3 CONTRA 3.** El multijugado retoma el modo cooperativo de «Chaos Theory», con novedades. Crearás partidas de hasta seis jugadores, en las que tres serán espías que tienen que infiltrarse, y los otros tres mercenarios que tratan de impedírselo.

**PERSONAJES PERSISTENTES.** La principal novedad es que podrás guardar el progreso de tu personaje para subir en un ranking online, lo que quiere decir que no bastará con infiltrarte. ¡Tendrás que salir de las instalaciones para considerar la misión completada!



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Digital Reality/CDV**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2006**
- ***www.war-front.com***

# War Front Turning Point

## Es otra historia...

**A veces un pequeño cambio tiene grandes consecuencias... ¿Y si en vez de acertar cuatro en la Primitiva, hubieras acertado seis? ¿Y si en vez de decirte que no, la rubia de la discoteca te dice que sí? ¿Y si Hitler hubiera invadido Gran Bretaña...?**

**LAS CLAVES**

- Combina el rigor histórico con la ficción y participa en las batallas de una guerra que pudo haber sido.
- Cada uno de los tres bandos incluidos tiene sus propias unidades y estilo de juego.
- Su jugabilidad será rápida y directa, con mucha acción y poca gestión de recursos.
- Combinará unidades históricas reales con otras ficticias.
- Incluirá dos campañas individuales de 11 capítulos cada una.
- Podrás controlar los vehículos del juego en tercera persona.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**Directo a la acción. Estrategia sin complicaciones, acompañada por una historia muy original.**

La estrategia en tiempo real y la Segunda Guerra Mundial forman una combinación tan clásica como, digamos, los huevos fritos y el pan... pero eso no quita para que, cada poco, alguien intente "reinventarla". En esta ocasión son los chicos de Digital Reality –los mismos que nos sorprendieron hace unos años con «Imperium Galactica» o, más recientemente, con «Desert Rats vs Afrika Korps»– los que le dan una vuelta a esta idea (no, a la de los huevos fritos no, a la otra) combinando elementos clásicos del género, una potente tecnología y unas cuantas ideas bastante originales. ¿El resultado? No podría ser más prometedor...

### UN GIRO A LA HISTORIA

«War Front» te llevará al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, pero en una realidad alternativa en la que Alemania ha conseguido invadir Gran Bretaña rápidamente.

La principal consecuencia de esta invasión es que sin los aviones de la RAF bombardeando sus instalaciones, los nazis han podido desarrollar toda la tecnología militar que en la versión "real" de la historia se quedó sobre el papel: aviones caza, misiles, jetpacks... La otra consecuencia será que los Estados Unidos en vez de entrar en la guerra invadiendo Normandía lo tendrán que hacer liberando el Reino Unido.

Sin embargo, cuando los aliados consiguen entrar en Londres –que es justo el momento en el que

**Entra en una Segunda Guerra Mundial alternativa y reescribe la historia al mando de los ejércitos más alucinantes**

## ¿A qué se parece?



**Rush for Berlin**
Otro juego de estrategia bélica que plantea un desarrollo alternativo de la 2ª G.M.

**C & C: Generals**
Los dos apuestan por la jugabilidad, sin complicaciones y con muy poca gestión.

La 2ª Guerra Mundial ha dado un giro inesperado, pero sus batallas son tan espectaculares como siempre.



Habrá unidades históricas y ficticias a partes iguales.

## ¿Sabías que...

...uno de los principales responsables del juego estuvo hace unos años en lo más alto de las clasificaciones mundiales de «Command & Conquer»?



Podrás elegir entre tres bandos diferentes, los alemanes, los norteamericanos y los soviéticos.

Podrás controlar directamente cualquiera de tus vehículos terrestres, en tercera persona.

comienza el juego– descubren un plan de los soviéticos para secuestrar científicos británicos y ponerlos a trabajar en un misterioso proyecto tecnológico del que sólo se sabe que puede inclinar a su favor la balanza de la guerra.

A partir de ahí la historia dará un repentino y sorprendente giro ya que los americanos tendrán que aliarse con la resistencia alemana para, primero, acabar con Hitler, y luego combinar el poder de sus dos naciones y, juntos, intentar frustrar los planes de la Unión Soviética ... La duda, claro está, es, ¿conseguirán llegar a tiempo...?

### JUGABILIDAD ANTE TODO

Por lo que respecta a su sistema de juego, los desarrolladores de «War Front» están poniendo todo el énfasis en que la jugabilidad sea lo más sencilla y directa posible. Para ello el juego utilizará diferentes recursos, muchos de los cuales te resultarán muy familiares sobre todo si eres seguidor de la clásica saga «Command & Conquer», con la que «War Front» promete guardar muchas similitudes.

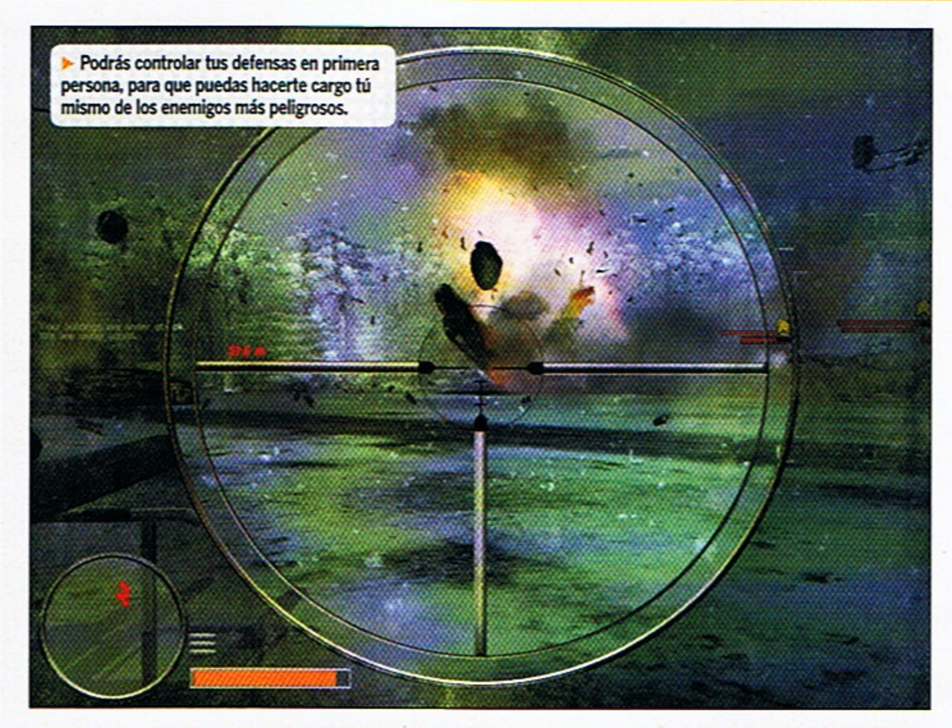
Así, por ejemplo, el juego incluirá un único recurso que tendrás que acumular, el dinero. Para conseguirlo podrás o bien enviar tus unidades recolectoras a las minas de oro repartidas por el mapa, o bien usar tus unidades de infantería para que conquisten los pozos de petróleo. Esos pozos comenzarán la partida siendo neutrales, pero una vez conquistados ga- ▶▶





El único recurso será el dinero y para conseguirlo podrás explotar las minas o los pozos de petróleo.





Podrás controlar tus defensas en primera persona, para que puedas hacerte cargo tú mismo de los enemigos más peligrosos.



Infantería, tanques, cazas, bombarderos, misiles, camiones, zeppelins... La variedad de unidades será realmente enorme.

## PUNTOS DE VISTA



**PRIMERA Y TERCERA.** Uno de los elementos más impactantes del juego será la posibilidad de alternar la vista cenital con otras más propias de los juegos de acción. Así, el juego te permitirá "entrar" en las estructuras defensivas, como búnkeres o torretas, para controlarlas directamente en primera persona.



**HAZLO TÚ MISMO...** Supuestamente, aunque este aspecto todavía no está del todo definido, si controlas personalmente estos edificios, sus ataques serán mucho más efectivos, pero, claro, la contrapartida es que mientras estés haciéndolo no podrás supervisar al resto de tus unidades.



**PONTE AL VOLANTE.** Además, el juego también te permitirá "pilotar" algunos vehículos –sólo los terrestres, por desgracia no podrás hacerlo con los aviones– conduciéndolos desde una perspectiva en tercera persona e incluso usando sus armas, apuntando directamente con el ratón.

▶▶ rantizarán un suministro constante de dinero al jugador que los controle. El dinero así obtenido podrá ser empleado para construir diferentes tipos de edificios y, dentro de ellos, para crear unidades, tanto de infantería, como tanques, aviones o, incluso, héroes, de los que cada uno de los bandos del juego contará con tres diferentes.

### UNA GUERRA, TRES BANDOS

Y es que el juego te permitirá elegir entre tres bandos muy diferentes entre sí, cada uno con sus propias unidades que le otorgarán un estilo de juego característico.

En primer lugar están los alemanes, los más avanzados tecnológicamente, pues contarán con aviones a reacción, misiles de largo alcance, soldados equipados con jetpacs o, incluso, con exoesqueletos blindados equipados con potentes ametralladoras, a lo "Battletech". Con esta amplia variedad de unidades acabarán siendo el bando más equilibrado y, probablemente, el más accesible para los jugadores menos veteranos.

Los americanos, por su parte, además de ser los únicos en disponer de la bomba atómica, se basarán en la gran movilidad de todas sus unidades. Con helicópteros, paracaidistas que pueden ser desplegados instantáneamente en cualquier lugar del mapa, tanques ligeros e incluso generadores de escudos de energía portátiles, serán los más capacitados para realizar ataques relámpago.

Por último, los soviéticos girarán, al igual que sucedió en la versión "histórica" de la Segunda Guerra Mundial, alrededor de sus terroríficos tanques pesados y la habilidad de sus comisarios políticos y de su propaganda para aumentar la efectividad de sus tropas. Gracias a los últimos, podrán incluso "robar"

**Las diferencias entre los tres bandos son totales. Cada uno te exigirá un estilo de juego totalmente diferente**


Los gráficos del juego serán sencillamente espectaculares. ¿Has visto como se inclinan los árboles?

## PERO, ¿ESTO ES DE VERDAD?



**DE LOS PLANOS A TU PC.** En «War Front» podrás encontrar de tres tipos de unidades diferentes: Las contrapartidas de unidades reales empleadas en la Segunda Guerra Mundial (tanques Sherman o Panzer, aviones P-51 Mustang o Stuka...), las versiones de unidades que se diseñaron en papel pero o bien no llegaron a fabricarse o bien sólo se produjo de ellas unos pocos prototipos (el avión a reacción alemán Messerschmitt, los misiles V2...) y, por último, unidades totalmente ficticias (exoesqueletos con ametralladoras, generadores de escudos de fuerza...). Esta variedad, que será una de las características más originales del juego, promete abrir una enorme cantidad de posibilidades tácticas.

**¿Sabías que...**

**...Digital Reality va a contratar a un guionista de Hollywood para que escriba todas las líneas de diálogo de las dos campañas?**


Por la noche la visibilidad se reducirá y tendrás que recurrir a los faros o las bengalas.


Cada facción cuenta con una unidad súperpoderosa, como el gigantesco zeppelín alemán.

**Tendrá una enorme jugabilidad, una estrategia, muy directa y con pocas complicaciones, centrada en los combates**

las unidades enemigas y utilizarlas en sus filas. Además, contarán con armas experimentales capaces de congelar a las unidades enemigas sobre una gran extensión de terreno. Todas estas posibilidades les darán a los soviéticos una gran cantidad de poder en bruto, pero también lo convertirán el bando más complejo de manejar.

De estos tres bandos, sólo los dos primeros, alemanes y americanos, protagonizarán una campaña en el modo de juego individual, pero «War Front» incluirá también un modo de escaramuzas en el que, ahí sí, podrás controlar a cualquiera de los tres bandos. Por lo demás, habrá también un modo multijugador para hasta diez jugadores en el que podrás elegir entre competir de forma aislada o por equipos.

### ¡MENUDA PINTA!

Pero sin duda uno de los aspectos que más darán que hablar acerca de «War Front» será su espectacular aspecto, y es que el acabado gráfico del juego promete ser impresionante.

Los ciclos de día y noche que se alternan continuamente, el enorme nivel de detalle con el que han modelado todas las unidades, el realismo físico de las explosiones y la forma en que los fragmentos salen disparados y rebotan de un lado a otro, la posibilidad de alternar la vista cenital con una perspectiva en tercera o, incluso, en primera persona, las deformaciones en el terreno que producen las explosiones más potentes...

Una enorme lista de cualidades, en fin, que amenazan con hacer de «War Front» uno de los juegos de estrategia más espectaculares de los últimos tiempos. Y eso sin contar, además, con las espectaculares secuencias cinemáticas que salpicarán el desarrollo de las dos campañas, aunque, desgraciadamente, parece que no estarán dobladas al castellano.

En resumidas cuentas, si eres aficionado a la estrategia en tiempo real, pero piensas que la Segunda Guerra Mundial ya no tiene secretos para ti, a lo mejor deberías ir reconsiderando tu postura, porque con su explosiva combinación de tecnología, variedad y jugabilidad a tope, «War Front» te va a sorprender. Seguro. ■ J.P.V.



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **GSC Game World/CDV**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2006**
- **www.cossacks.de**

**LAS CLAVES**

- Crea y dirige un ejército gigantesco y derrota a tus enemigos en la época de las Guerras Napoleónicas.
- El nivel de detalle y el realismo del sistema de juego serán enormes. Su complejidad, también.
- Podrás elegir entre 9 países diferentes, entre ellos España.
- Las batallas enfrentarán más de 50000 unidades simultáneamente.
- Habrá hasta cuatro modos de juego diferentes.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**Rigor histórico. Realismo, detalle y un montón de opciones. Para estrategas veteranos.**

# Cossacks 2 Battle for Europe

## Máximo realismo

***Cuando tu ejército lo forman más de treinta mil soldados derrotar al enemigo es la menor de tus preocupaciones. ¡Lo peor es encontrar un campo de batalla lo suficientemente grande como para que quepan todos juntos!***

Seguro que si eres aficionado a la estrategia en tiempo real guardas un buen recuerdo de «Cossacks 2: Napoleonic Wars», un juego complejo y muy detallado que reproducía con gran realismo la época de las Guerras Napoleónicas. CDV, la compañía que lo publicó, prepara ahora «Cossacks 2: Battle for Europe» –técnicamente una expansión, aunque en realidad no requerirá tener instalado el juego original–, que utilizando el mismo sistema de juego añadirá nuevos y abundantes contenidos.

**GUERRAS A LA ANTIGUA**

En la época de Napoleón las batallas eran muy diferentes a las actuales. Ejércitos enormes (miles o, a menudo, decenas de miles de soldados), rígidas formaciones, desplazamientos muy lentos, largos tiempos de recarga entre disparo y disparo... Todo ello hacía que el factor táctico fuera fundamental y que aspectos como los suministros, el terreno o la moral adquirieran una importancia extrema. Vamos, que se trata de una ambientación que ni pintada para un juego de estrategia, ¿o no?

Para reproducirla, una de las características más destacadas de «Battle for Europe» será que te permitirá crear y controlar ejércitos literalmente gigantescos, de hasta 60000 unidades por batalla, repartidos entre los diferentes bandos del juego. En total, el juego incluirá nueve de estos bandos, ya que con respecto a los seis del juego

***Viaja a la época de Napoleón y dirige un ejército invencible formado por decenas de miles de unidades***

## ¿A qué se parece?



**Rome: Total War**

■ Los dos te dejan jugar sobre un mapa 2D y te ofrecen un enorme número de unidades.



**Cossacks 2: Napoleonic Wars**

■ El sistema de juego es prácticamente idéntico respecto a la entrega original.

▸ Descubre la guerra tal y como era en la época de Napoleón: ejércitos enormes, formaciones rígidas y mucha, mucha táctica.



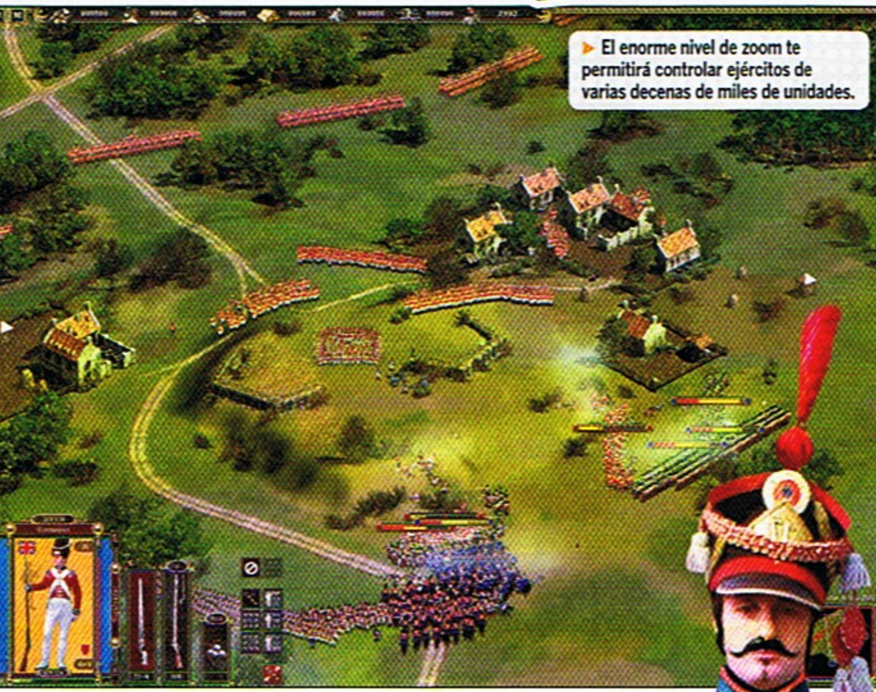
▸ En todo momento verás los diferentes alcances de tus armas.

## ¿Sabías que...

...los numerosos vídeos incluidos son recreaciones de batallas reales, interpretadas por aficionados rusos a las guerras napoleónicas?



▸ Deste este mapa 2D podrás dirigir la conquista del continente.



▸ El enorme nivel de zoom te permitirá controlar ejércitos de varias decenas de miles de unidades.

original (Francia, Inglaterra o Austria, entre otros) se añadirán tres nuevas naciones: España, el Gran Ducado de Varsovia y la Confederación del Rin.

### CONTROL TOTAL

El control de los ejércitos estará facilitado por la posibilidad de crear formaciones, de manera que podrás controlar algo más de cien unidades como si fueran una sola. La variedad de estas unidades, además, también está garantizada. Básicamente el juego incluirá unidades de infantería, caballería y artillería, pero si tenemos en cuenta las unidades especiales de cada nación, así como los diferentes nombres y uniformes de las que son comunes, en total el juego contará con más de 180 tipos de unidades.

El realismo, por supuesto, no se quedará en el número de unidades, ya que el sistema de juego tendrá en cuenta a la hora ▸▸

## LAS LÍNEAS DE SUMINISTROS

**CUESTIÓN DE RECURSOS.** Como es habitual en muchos juegos del género, «Battle for Europe» incluye un componente de gestión de recursos, aunque introduce un giro bastante interesante. De los cinco recursos que el juego te permite controlar –madera, piedra, comida, hierro y oro–, sólo los dos primeros pueden ser obtenidos por el método tradicional de enviar a tus peones a recogerlos. Los otros tres se producirán de manera automática en diferentes villas repartidas por el mapa, de manera que para tener acceso a ellos tendrás que capturar una villa que lo produzca. La conquista y posterior defensa de estas villas introducirá en el juego un factor de estrategia añadido que promete resultar realmente interesante.

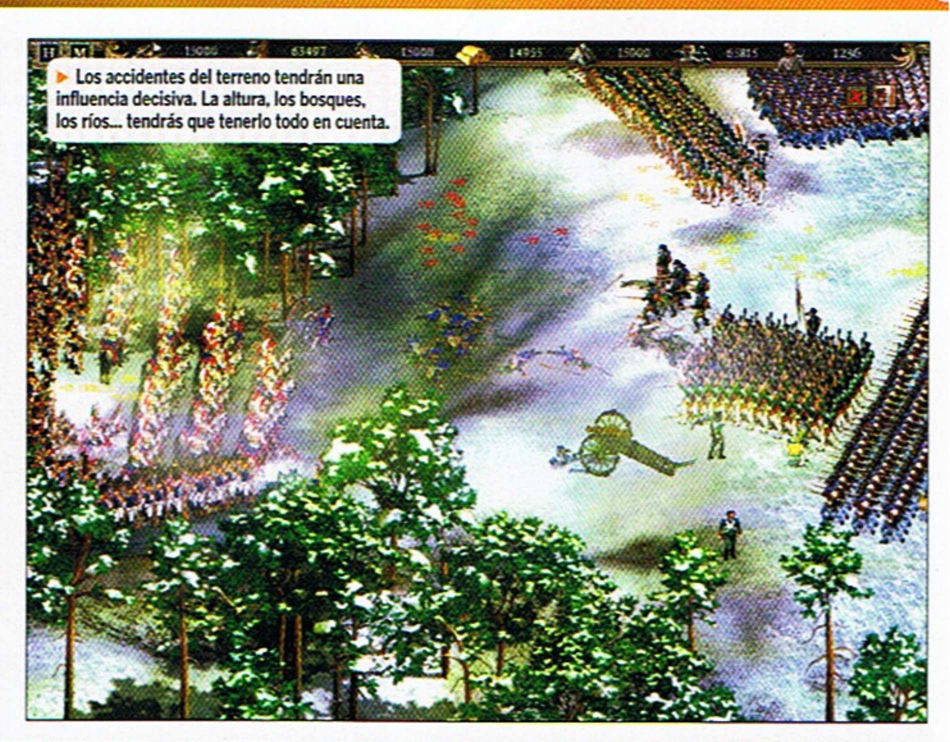
## TODOS EN FILA



**¿TIENES FORMACIÓN?** Controlar varios miles de unidades sería imposible si no fuera porque el juego te permitirá agruparlas en formaciones. Para crear una sólo tendrás que reunir la cantidad justa de unidades, que varía dependiendo del tipo, y pulsar un botón. Desde ese momento pasarán a controlarse como una sola.



**LA FUERZA EN EL NÚMERO.** Al estar en formación las unidades se vuelven mucho más poderosas, ya que ganan tanto en resistencia como en potencia de ataque. Eso sí, si su moral desciende demasiado (ya sea por agotamiento físico o por que sufran muchas bajas) la formación se romperá y sus miembros saldrán huyendo en desbandada.



Los accidentes del terreno tendrán una influencia decisiva. La altura, los bosques, los ríos... tendrás que tenerlo todo en cuenta.



La mejor forma de controlar a tus unidades será agruparlas en formaciones.



La conquista de las villas es un factor fundamental del juego. Sin suministros no podrás vencer.

**¿Sabías que...**

**...una de las unidades más eficaces en el juego son los guerrilleros españoles que lucharon contra el ejército de Napoleón?**

▶▶ de combatir factores tan dispares como el alcance de los distintos tipos de armas, su tiempo de recarga, el efecto de las formaciones sobre las habilidades de las unidades, las consecuencias de la moral y la fatiga sobre estas mismas formaciones, la influencia del terreno en el movimiento... y muchos otros que harán de éste, sin duda, uno de los juegos del género más realistas y detallados del momento.

### ELIGE TU JUEGO

Otro factor a tener en cuenta en «Battle for Europe» será la gran cantidad y variedad de modos de juegos que incluirá. De primeras, te encontrarás con cuatro nuevas campañas individuales, de unas seis misiones cada una, pero, sin duda, el modo más atractivo será el mismo que da nombre a la expansión, «Batlle for Europe». En este modo tu misión será conquistar Europa jugando sobre un mapa 2D del continente, al estilo del juego de mesa Risk. Desde este mapa controlarás la diplomacia así como la producción y el movimiento de las unidades, pero cada vez que se plantee una batalla el juego te dará la opción de pasar a controlarla en tiempo real.

Además, habrá también un modo de escaramuzas así como otro de batallas históricas, en el que contarás con un ejército prefijado y no tendrás ni que gestionar recursos ni que construir unidades.

Añádele a esto un completo modo multijugador, que incluye por primera vez en la serie un modo cooperativo por equipos, y lo que te queda es un juego al que podrás estar enganchado, literalmente, durante meses.

### PASIÓN POR EL DETALLE

Por lo que respecta a su apartado gráfico, «Battle for Europe» recurrirá a la misma combinación del juego original de escenarios 3D, con unidades y edificios en 2D. La cámara será fija y sólo contarás con dos niveles de zoom: el estándar, en el que las unidades tendrán un tamaño minúsculo, y el alejado, en el que serán prácticamente indistinguibles. El resultado, como en el original, seguramente no será demasiado espectacular, pero a cambio su nivel de detalle será casi escalofriante.

Casi tanto, en fin, como el de todo el resto del juego, y es que si buscas un juego de estrategia complejo y realista, harás muy bien en estar pendiente del lanzamiento de este «Battle for Europe». Seguro que no te defraudará. ■ J.P.V.

**Habrá muchos modos de juego diferentes, pero todos ellos requerirán una gran habilidad estratégica**

La Revista Oficial de Los Sims™ 2 y sus expansiones

# ¡Disfruta al máximo con tus Sims!

## Lo último




**Tenemos un montón de cosas que contarte sobre tu juego favorito, «Los Sims™ 2»**

- NOVEDADES. ¡Así será la expansión «Los Sims™ Mascotas»!
- ACTUALIDAD WEB Y COMUNIDAD. El rincón de miles de fans como tú. Comparte, envía, recoge... ¡Imposible aburrirse!

## Juega a vivir



**Estrategias y trucos para ser un jugador total**

- CRÍA BEBÉS FELICES en «Los Sims™ 2»
- CAMBIA TUS NOTAS en «Los Sims™ 2 Universitarios»
- ATRACCIÓN Y HORÓSCOPO en «Los Sims™ 2 Noctámbulos»
- LOS REPORTEROS de «Los Sims™ 2 Abren Negocios»
- LOS MEJORES SECRETOS de los «Packs de Objetos»

## A tu manera




**Personaliza tus Sims y hazlos únicos**

- UN TOQUE PERSONAL. Cambia el estampado de tu ropa
- MEJORA TU CIUDAD. Construye una plaza o un cementerio

REVISTA OFICIAL

Los Sims 2

La revista con CD para todos los jugadores de los Sims™ 2 • Nº 3 • 5,95 €

Revista Oficial de Los Sims™ 2

BricoSims

¡Hazlo tú mismo!

- Crea una Sociedad Secreta
- Construye un cementerio
- Diseña muebles y objetos personalizados y únicos

Avance

Los Sims™ 2 Mascotas

¡Las primeras imágenes! Así será la nueva expansión

Mundo Sims

Multiplica tus Sims

Utilidades • Las mejores Webs • Descargas de lujo...

Todo para Los Sims™ 2 y sus expansiones

¡Vive un verano de lujo con tus Sims!

Noticias • Prácticos • Estrategias • Guías y Trucos • Tutoriales • Descargas...

CD Original

Herramientas y contenidos oficiales

El mejor contenido de los fans

¡Los mejores extras oficiales!

¡CD CON LOS MEJORES EXTRAS!

**El número 3 el 11 de Agosto en tu quiosco**

**Revista + CD por sólo 5,95 €**



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Plastic Reality/Cenega**
- Distribuidor: **Planeta**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2006**
- ***www.elmatador.net***

# El Matador

## Acción contra el narcotráfico

**Si perteneces a una asociación de defensa de los animales, tranquilo, que en «El Matador» no vas a tener que torear ningún bicho con dos cuernos ni cortar orejas. Aunque, no te creas... porque algún capo del narcotráfico se merece eso y más...**

**LAS CLAVES**

- Serás un agente de la DEA luchando contra el narcotráfico en Colombia.
- La acción se basará en una perspectiva en tercera persona.
- Podrás usar la cámara lenta en algunos momentos, al estilo "bullet time".
- Tendrá un toque de sigilo y estrategia en algunas misiones.
- Podrás manejar más de quince armas, algunas a dos manos.
- En algunas misiones te ayudarán otros personajes.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**¿El heredero de Max Payne? Acción intensa con cámara lenta. No te dará el menor respiro.**

Si te dicen que te tienes que ir de viaje a un bonito país tropical, ándate con ojo, porque mientras tú puedes pensar en aguas cristalinas, cocoteros y playas de ensueño, a lo mejor la realidad te despierta de golpe cuando te veas metido en una incursión por la selva, armado hasta los dientes y en busca de peligrosos narcotraficantes. Es lo que tiene ser agente de la DEA, que en esto de luchar contra el tráfico de drogas, no todo se queda en revisar maletas en las aduanas del aeropuerto. Así que haz las maletas, coge tus armas y prepárate para ir a Colombia, que los cárteles andan muy revueltos y te va a tocar poner un poquito de orden.

### AGENTE ANTIDROGA

En «El Matador» asumirás el papel de Victor Corbet, un agente de la DEA encargado de acabar con el nuevo y peligroso cártel que está imponiendo su ley, a base de violencia, en Colombia y ha empezado a controlar a pasos agigantados numerosas áreas del país. Y para ello no ha tenido el menor escrúpulo en eliminar a los agentes de la DEA de la zona, uno por uno. Ahora, tú serás el único obstáculo que se interpondrá entre sus objetivos de inundar el mundo de cocaína. ¿Podrás afrontar el reto?

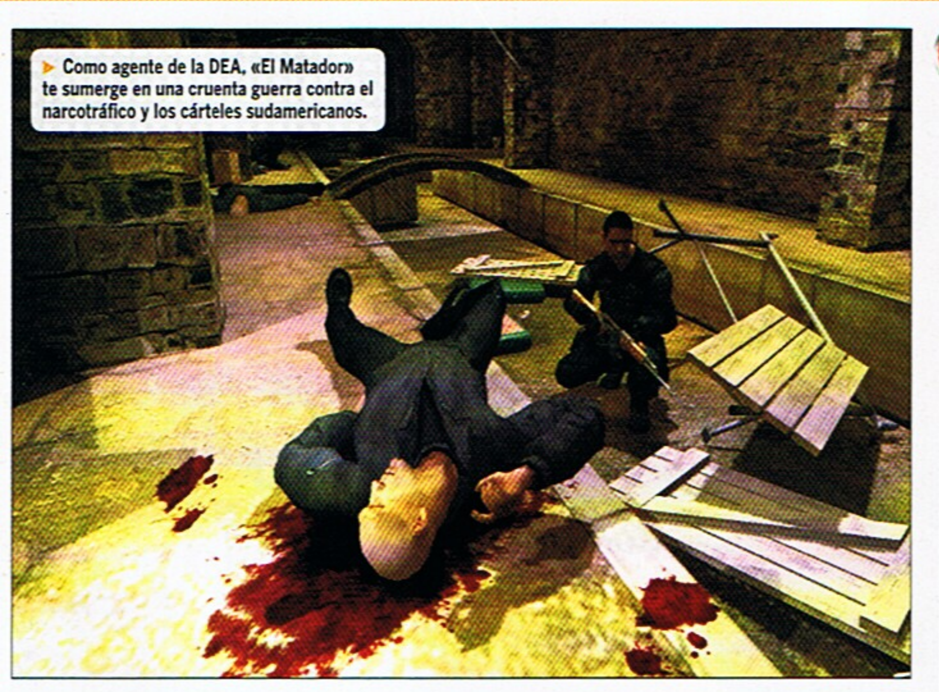
No te desesperes, porque a diferencia de lo que es habitual, no siempre te las vas a ver solo contra el peligro. En muchas misiones, algunos personajes –agentes locales, policía colombiana...– te echarán una manita en tu lucha contra los capos de la droga y sus secuaces. Pero en otras, el guión dará unos cuantos giros y te pondrá frente a agentes a sueldo de los capos, que te las harán pasar canutas.

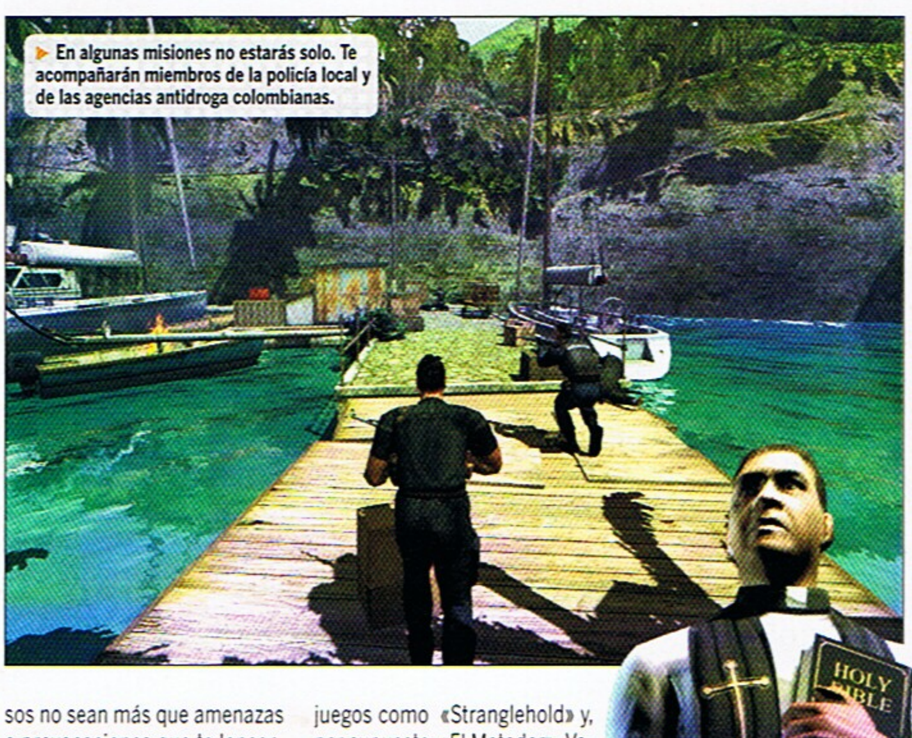
Todo eso en unos escenarios de lo más variado, no reales, aunque su ambientación si está claramente inspirada en lugares auténticos, lo que aportará su puntito de realismo. A ello también contribuirá en «El Matador» los continuos diálogos con personajes –aunque en algunos ca-

**Acción intensa y un toque de sigilo, se unirán a una ambientación original y un constante uso de la cámara lenta**

**¿Sabías que...**

**...la tecnología gráfica del juego es una evolución del anterior título de Plastic Reality: «Korea. Forgotten Conflict»?**


Como agente de la DEA, «El Matador» te sumerge en una cruenta guerra contra el narcotráfico y los cárteles sudamericanos.

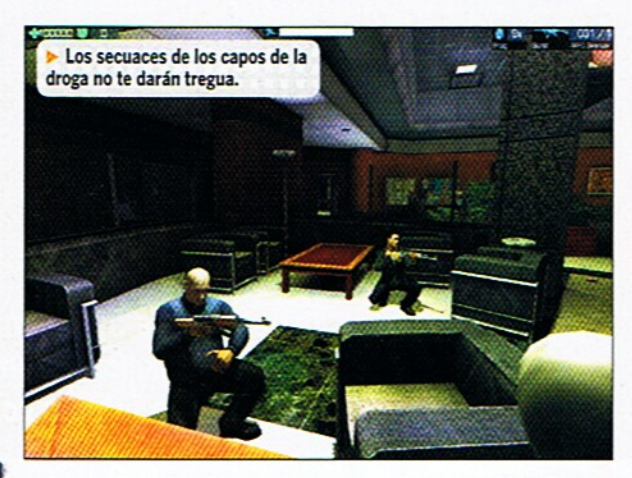

En algunas misiones no estarás solo. Te acompañarán miembros de la policía local y de las agencias antidroga colombianas.

## ¿A qué se parece?


**Max Payne 2**
El incombustible Max nos inició en las artes del tiempo bala que usa también «El Matador».


**The Matrix Path of Neo**
Aunque Neo sigue siendo el Elegido su estilo de acción no es único y también lo vemos aquí.


La jungla colombiana ocultará multitud de peligros. ¡Mucho ojo!


Los secuaces de los capos de la droga no te darán tregua.

sos no sean más que amenazas o provocaciones que te lancen, durante los tiroteos–, la narración cinematográfica de la historia –ayudada por numerosas secuencias creadas con el mismo motor del juego– y, sobre todo, una calidad y realismo de los gráficos que prometen ser excelentes. Vamos, que casi no tendrá que envidiarle nada a cualquier película de acción.

### ¡Y CON TIEMPO BALA!

Desde que «Max Payne» apareció en la escena de la acción, multitud de juegos han bebido de una de sus características más inspiradas, imitadas y homenajeadas: el tiempo bala. Apareció en «Max Payne», lo tuvieron los juegos basados en «Matrix», lo tuvo «Total Overdose»... Y lo tendrán juegos como «Stranglehold» y, por supuesto, «El Matador». Vamos, que tal y como va el género parece que si un juego de acción en tercera persona no tiene tiempo bala, ya le falta algo. Eso sí, pocas veces lo habrás visto aplicado de forma tan espectacular –con perdón de «Max Payne»–, sobre todo por ese enorme realismo que promete destilar el apartado gráfico de «El Matador».

Ya sabes, prepara tus armas, tu chaleco antibalas y no tengas escrúpulos en aplicar cualquier medio para parar a los "narcos", porque en «El Matador» las balas van a silbar a tu alrededor desde el primer minuto. ■ F.D.L.

## ¡LLEGA EL MATADOR-TIME!



**ACCIÓN Y ACROBACIAS A CÁMARA LENTA** parecen convertirse en un componente ya indispensable en cualquier juego de acción en tercera persona. El "bullet time" –o "matador time", ya que estamos– será una constante en «El Matador», dando un toque extra de espectáculo visual al conjunto, que se sumará a la notable calidad gráfica que tendrá el juego.




- Género: Acción/aventura
- Estudios/Compañía: Mauretania I.E.C./Enlight
- Distribuidor: Planeta
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Septiembre 2006
- www.enlight.com/bdla

# Bad Day L.A.

## El día más surrealista de tu vida

**De repente todo el mundo se vuelve loco a tu alrededor, las personas se convierten en zombis, los aviones se estrellan, un tipo de varios metros de altura disfrazado de galleta intenta comerte... ¡y esto sólo acaba de empezar! Bienvenido a L.A.**

### LAS CLAVES

- Será un juego de acción con una estética de cómic/ dibujo animado.
- El guión y la propia acción serán muy surrealistas y se basan en desastres naturales, accidentes y ataques terroristas.
- Aportará un toque de humor negro a todos los desastres incluidos en el juego.
- Contarás con la ayuda de cuatro personajes, a lo largo del juego.
- El protagonista será un vagabundo de L.A.

### PRIMERA IMPRESIÓN

**La acción más loca y surrealista.** No hay nada que se le parezca, ni en estética ni en diseño.

Ser un vagabundo en Los Ángeles –bueno, y en cualquier otro sitio– no debe ser un plato de gusto, pero cuando se elige de forma consciente, abandonando una exitosa carrera de agente artístico, debe ser que eso de vivir en la meca del cine, un sitio donde tiene más importancia lo falso que lo real, tiene que ser un poco "rarito"... Pero Anthony Williams, nuestro "homeless" particular y protagonista de «Bad Day L.A.» no se podía imaginar que si su vida anterior le parecía rara, el día que está a punto de vivir dará un nuevo sentido a la palabra "imposible".

### SI LO SÉ, NO ME LEVANTO...

Imposible, desde luego, parece que en sólo doce horas se suceda un ataque con armas biológicas de terroristas franceses, la mutación de la población de L.A. en furiosos y hambrientos zombies, un terremoto, un tsunami, el intento de invasión de la ciudad por parte de furibundos mexicanos y... bueno, mejor espera a jugar a «Bad Day L.A.» para descubrir el resto, porque la acción del juego será cualquier cosa menos normal.

**Recorre la ciudad de Los Ángeles luchando contra mutaciones, ataques terroristas y desastres naturales...**

Recorrerás la ciudad de L.A. llevando a cabo misiones que te encarguen distintos personajes, aunque con una considerable libertad de acción, e incluso la posibilidad de jugar de forma correcta o, incluso, provocando más caos y daños a los sufridos ciudadanos de Los Ángeles, en el día más terrible de su vida pero, claro, viéndote entocnes acosado no sólo por los enemigos de turno, sino también por bomberos o policías, que te pueden echar una mano de vez en cuando.

### TU AYUDA EN EL DESASTRE

Echarte una mano, de hecho, es lo que harán cuatro personajes tan "curiosos" como todo en «Bad Day L.A.»: un nño afectado por la toxina que los terroristas han liberado y que no deja de vomitar, una pija de Beverly Hills, un mexicano medio chiflado armado con una sierra mecánica y un militar no menos pirado, que te

### ¿Sabías que...

**...el diseño del protagonista se inspira en Dave Chapelle, uno de los más famosos cómicos de Estados Unidos?**




Conoce Los Ángeles en el peor día de su historia, con ataques terroristas, terremotos e invasiones... ¡y sobrevive!




Te verás las caras con zombies, terroristas y mutantes. ¡Acabarás siendo, aun sin quererlo, un héroe a la fuerza!

## ¿A qué se parece?



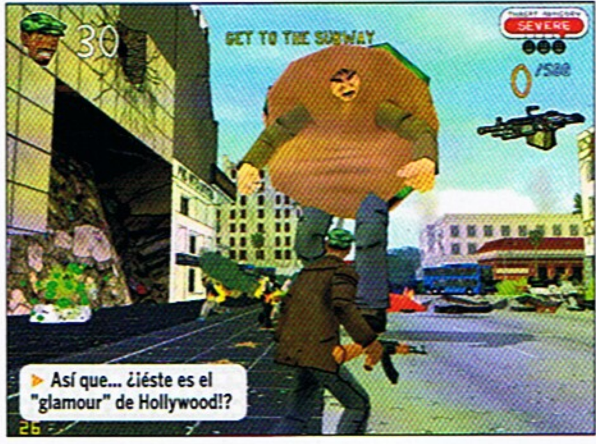
**GTA San Andreas**

La acción también transcurre en las calles, pero está basada en un ambiente criminal.



**XIII**

La estética, medio cómic, medio dibujo animado, se asemeja a la de «XIII».




Así que... ¿¡éste es el "glamour" de Hollywood!?




Si los zombies te atacan, procura estar armado...

proporcionará cierta experiencia militar para llevar a cabo tus insólitas misiones.

### ACCIÓN CATASTRÓFICA

Cuando creas que has superado el peor momento de la acción en «Bad Day L.A.» ocurrirá algo todavía más surreliasta: un tsunami, una invasión de mexicanos... casi todo lo que puedas imaginar como desastroso, podrá ocurrir en el juego. Eso sí, todo dotado de un humor muy negro y surrealista, pero humor al fin y al cabo, y hasta un pequeño tufillo a crítica a la sociedad americana, disfrazado de juego de acción en tercera persona. Un título que, en la práctica, intentará ser lo más sencillo posible en su jugabilidad y opciones, pero abierto en muchas posibilidades, donde las elecciones morales también tendrán su huequecito dentro de la "locura" de la acción.

Pero, sin duda, algo que te llamará la atención será la estética de «Bad Day L.A.», que para mostrar semejante orgía de destrucción y acción catastrófica ha optado por un diseño de dibujo animado que, en la medida de lo posible, disimula gran parte de su violencia. Porque sí, «Bad Day L.A.» será un juego bastante violento, pese a su "look". Aunque, con lo grotesco del guión y de la propia acción, hasta te hará soltar más de una sonrisa. ■ F.D.L.

## ¡CATÁSTROFES POR DOQUIER!

**The Threat Advisory system**

The more you act like a terrorist, the more civilians and police will want to kill you. To reduce their bloodlust, do good things and help a brother out!








**CULTURA DEL DESASTRE Y SÁTIRA SOCIAL** se dan la mano en «Bad Day L.A.», cuyo guión y diseño, asesorado por American McGee, pretende, en cierto sentido, criticar el "american way of life" y la obsesión y el miedo que muchas veces parecen dominar a los medios de comunicación y a la sociedad americana, en general, con un humor bastante surrealista.

## BIENVENIDO AL MUNDO DE MYRTANA

**LA GUERRA HA MARCADO EL DESTINO** del mundo de Myrtana. Los orcos invadieron el reino de Robhar y, tras su caída, esclavizaron a todos los humanos para trabajar en los campos y minas. Tú llegas justo en el momento en que todo parece estar ya en calma, pero la realidad es muy diferente... la guerra aún continúa.

**¿CON QUIÉN ESTARÁS?** La libertad de acción que encontrarás en «Gothic 3» te permitirá combatir por los de tu especie, uniéndote a los rebeldes y derrotar a los invasores, o alinearte junto a los orcos, y hasta permanecer neutral en un complicado equilibrio de todas tus acciones.





# El Rol nace en Myrtana

# GOTHIC 3

**Una guerra contra los orcos está en marcha, un héroe sin nombre ha llegado, finalmente, a la tierra de Myrtana y el rey Robhar está a punto de sufrir la temida pero esperada y definitiva derrota... No es un mal punto de partida para el más reciente aspirante al trono del Rol en 2006. Llega «Gothic 3».**

Hace tan solo un par de años parecía que el mundo del rol no las tenía todas consigo y podía acabar convertido en uno de esos géneros "fantasma" que no se declaran oficialmente muertos simplemente porque, de cuando en cuando, y cada muchos meses, aparece un único título que lo salva del ostracismo absoluto.

Pero mira tú por donde que la cosa no podía estar mejor. Durante los últimos meses no sólo hemos disfrutado del inconmensurable «Oblivion», por dar el ejemplo más destacado, sino que además estamos en vísperas de la aparición de otros dos pesos pesados que te serán prácticamentre imprescindibles, si lo tuyo, amigo, es la fantasía, los orcos, espadas, hechizos y criaturas míticas. Del primero, «Neverwinter Nights 2», te hemos podido ofrecer toda la información disponible hasta el momento, hace pocos números, con portada incluida. Del segundo, vamos a meternos en harina en este preciso instante. Porque «Gothic 3» quizá no haya hecho tanto ruido hasta el momento como otros títulos del género, pero te aseguramos, visto lo visto, lo hará. Vaya si lo hará.

**Entra en Myrtana y configura tu personalidad recorriendo el juego con una libertad de acción total**

### EL PLANETA DE LOS... ORCOS

La historia de «Gothic 3» continuará la narrada en los dos títulos anteriores, pero quizá estará un poco más cerca de la del título original. Tras recorrer Khorinis, en «Gothic 2», llegarás al continente, a la tierra de Myrtana, en un momento crucial de la misma. La guerra con los orcos toca a su fin, el reinado de Rhobar toca a su fin, los humanos son esclavizados por los orcos en campos y minas, y tu héroe –sin nombre– comienza su aventura en un territorio inexplorado, pero totalmente abierto para recorrerlo de arriba a abajo, y sin ningún tipo de limitación, ni en las fronteras visibles ni en las acciones posibles.

Tu camino lo marcaréis sólo tú y tus acciones. Dependiendo de cómo te relaciones con los personajes no jugadores y las habilidades que potencies, tu personalidad se definirá y la clase de tu personaje se irá haciendo más marcada. Combates a espada y otras armas blancas, a una y dos manos, hechizos, bastones mágicos, sigilo... Todo será importante a la hora de que tu personaje sea tan único como tu estilo de juego. Eso y, claro, el que comiences a perfilar tu bando, que podrá ser cualquiera, dejándote tentar por los conquistadores orcos, o seducir por tu naturaleza humana y ayudando a los rebeldes humanos a combatir al invasor.

### LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE «GOTHIC»

En el diseño de «Gothic 3» encontrarás numerosos puntos de coincidencia con otros títulos emblemáticos del género, como «Oblivion», como esa combinación de acción y rol, por ejemplo, o un universo de juego dotado de un realismo y unos gráficos que te quitarán el hipo y te dejarán, literalmente, con la boca abierta. Pero en otros ►►

- Género: **Acción/Rol**
- Estudios/Compañía: **Piranha Bytes/Jowood**
- Distribuidor: **Nobilis**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: Octubre **2006**
- **www.gothic3.com**

**LAS CLAVES**

- La acción se desarrolla en el mundo de Myrtana, tras la guerra de humanos y orcos.
- Tú personaje podrá moverse con libertad y unirse a cualquiera de los dos bandos.
- No definirás desde el principio la clase y habilidades del personaje, que se irán perfilando según tu estilo de juego.
- Tendrá una calidad gráfica altísima.
- Incluirá más de cincuenta hechizos y un centenar de armas diferentes.
- Habrá tres facciones principales de personajes y otras tres secundarias.
- Tendrá varios finales diferentes, según el camino que hayas tomado en el juego.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**A por el trono del rol.** Una gran historia, libertad total de acción, fantasía... Rol y acción para soñar.



▲ **UN NUEVO REY EN MYRTANA.** El rey Robhar ha caído y su trono ha sido ocupado por los orcos. Pero, si te unes a los rebeldes, podrás vengarlo.



▲ **¿CUÁL SERÁ TU CLASE?** Como ya es tradición en la serie, no tendrás que escoger una clase para tu personaje cuando empieces a jugar.





▲ TROLLS A MI... ¡JA! Bueno, tampoco hace falta menospreciar al enemigo –ese sería un error muy grave...–, ya que según las habilidades que desarrolles en la aventura te será más o menos fácil acabar según con qué adversario.



▲ ¿DE QUÉ LADO ESTARÁS? En la guerra de orcos contra humanos, estos últimos acaban como esclavos de los primeros. Tú, ¿a qué bando ayudarás?



▲ ¡MÁS FÁCIL QUE NUNCA! Muchas modificaciones que presentará «Gothic 3» sobre los anteriores juegos de la serie proceden de sugerencias realizadas por los jugadores. Como los cambios en la interfaz e inventario.



▲ ¡GANA EXPERIENCIA! Si es matando orcos, mejor, pero si sólo hay bichos a mano... pues vale.

## PROTAGONISTAS

**ELIGE TU BANDO.** Lo que no querrá decir que escojas a una raza de personaje como tu protagonista. Tu naturaleza es humana y así seguirá de principio a fin, pero en la guerra contra el invasor orco, podrás estar de su lado, si así lo deseas.

**CIENTOS DE PERSONAJES** se cruzarán en tu camino durante tu peregrinar por Myrtana y cada uno tendrá su personalidad única y definida. Su IA, además, les hará reaccionar de forma muy variada y tener un comportamiento autónomo en todo momento.

►► apartados, como su historia y ambientación, «Gothic 3» se distancia de otros juegos por la herencia de sus predecesores, que se mantiene como un estilo único en esta tercera parte.

Entre las características únicas del juego te encontrarás con esa ausencia de definición de clase de tu personaje, según arranca la acción. Algo poco habitual en el género. No es, sin embargo y como decimos, un detalle ajeno a la serie. «Gothic» siempre se ha desmarcado de otros juegos de rol por esta característica, aunque mantiene el sistema de elección de habilidades y clases de la serie, disimulado en la elección de gremio, o clan, si lo prefieres.

> **En la guerra contra los orcos decidirás libremente de qué lado estarás pese a tu naturaleza humana**

Curiosamente, en el guión de «Gothic 3» –aún sin que sus creadores desvelen la razón–, te estará vedado unirte a determinados gremios, como los Gladiadores o los Ladrones, pero no es el único secreto que por ahora se mantiene. Por ejemplo, descubrirás la razón por la que el gremio de los Asesinos apoya a los invasores Orcos, pero, hasta que no lo juegues, no lo sabrás. Y cuando juegues... ¿cómo lo harás? ¿En qué bando? ¿Te empeñarás en combatir a los orcos, sumándote a los rebeldes humanos que aún deambulan por Varant y Nordmar, además de por Myrtana, o te unirás al "enemigo"? La libertad de acción y exploración será total, una de

▲ VIVIR Y MORIR EN MYRTANA. El espectacular universo de juego diseñado para «Gothic 3» estará lleno de misterios y sorpresas. Y de misiones secundarias que llevar a cabo...

▲ DESPLIEGA TU MAGIA. Alcanza un nivel elevado en tus habilidades de magia y ni siquiera tendrás que acercarte al enemigo para atacarlo... Eso sí, asegúrate de que tienes alguna mano libre para lanzar hechizos.

las mayores virtudes del juego, y no serán pocas, a tenor de lo que Piranha Bytes ha contado y de lo que ha escuchado a los jugadores de «Gothic».

**¡TÚ HACES «GOTHIC 3»!**

Tras los dos primeros juegos de la serie, cuando «Gothic 3» estaba en su fase inicial de diseño, sus responsables se dedicaron a recabar sugerencias de los jugadores. Mientras las herramientas de desarrollo y el impresionante motor gráfico del juego iban tomando forma, en Piranha Bytes se dedicaban a pensar en cómo sería el juego y qué tendría, y a decidir qué cambiaban, mejoraban o mantenían, según lo que tú mismo les pudiste haber dicho. Y uno de los puntos principales donde esos cambios se harán más visibles será en la jugabilidad y el interfaz de usuario.

Combates más sencillos que se podrán disputar con armas a una o dos manos, aprendizaje de magia en los altares diseminados por todo el mundo de juego, posibilidad de combinar ataques con armas y hechizos –¡siempre que tengas una mano libre para lanzarlos, ojo!–, uso de escudos, bastones mágicos... y ausencia de monturas –¡puñeta!–. Y es que, por el momento, parece que las monturas (terres- ▸▸

## ROL CON PEDIGRÍ




EL ORIGEN Las bases de lo que será «Gothic 3» estaban ya puestas en el título original. Las premisas de una confrontación entre orcos y humanos ya estaban incluidas como base de la historia.




LA SOLIDEZ del diseño del original se asentó en la segunda parte, donde la historia se hacía más compleja, así como también la jugabilidad, en parte. La tierra de Khorinis era el universo de juego.

## CREANDO EL MUNDO

CREAR MYRTANA HA LLEVADO CASI TRES AÑOS a Piranha Bytes. Su ventaja para ello ha sido, paradójicamente, que la mitad de ese tiempo se ha usado en la tecnología y las herramientas.

DURANTE TODO EL DESARROLLO por tanto, se ha estado trabajando en el diseño del universo de juego, de froma paralela a la tecnología, con lo que se ha dispuesto de un tiempo extra precioso.





## MÁS ALLÁ DE TOLKIEN

TROLLS, ORCOS, ENANOS... parecen criaturas sacadas de cualquier capítulo de El Señor de los Anillos y se repiten, de forma constante, en cualquier juego de rol de fantasía que se precie.

UN DISEÑO ORIGINAL, sin embargo, tiene cabida en «Gothic 3», para representar a estos seres de forma bastante diferente a como los has visto en otros juegos de fantasía. Serán... sorprendentes.





▲ ¿HEMOS LLEGADO AL INFIERNO? No hombre, no... Es sólo una pequeña erupción volcánica. Bueno, en Myrtana los peligros no llegan sólo de la mano de los orcos o las bestias que habitan sus bosques. ¡Ándate con ojo!



▲ MYRTANA ES UN MUNDO VIVO. Y en él, sus habitantes, sean humanos, orcos o simples bestias, se mueven, se relacionan y hacen su vida de forma autónoma, en la mayoría de ocasiones, a tu intervención.

►► tres y aéreas) brillarán por su ausencia en tu deambular por el mundo de Myrtana.

A cambio, durante el tiempo que estés recorriendo el universo de juego –que, está claro, sin montura será muuuucho tiempo– te las verás con cientos de personajes, dotados de una IA excelente, y podrás interactuar a un nivel de enorme profundidad con el entorno –hasta los más pequeños objetos del escenario podrán ser recogidos, destruidos o manipulados–. Pero, pese a lo visto hasta el momento, es en la ambientación donde «Gothic 3» será insuperable.

### LA BELLEZA DEL ROL

Las tres zonas principales de juego, ya conocidas –desierto, bosques y tundra– te dejarán sin aliento ante la enorme calidad gráfica que tendrá «Gothic 3». Lo que se ha visto hasta ahora del juego es realmente espectacular. Tenderás a compararlo –inevitablemente– con el genial «Oblivion» pero creenos, no tienen mucho que ver en su estética, excepto por su belleza visual y su "realismo" –¿puede ser realista un juego de fantasía?–. Pero en lo que sí coincidirás con nosotros –estamos seguros– es que no podemos esperar hasta Octubre para jugarlo. ¡Queremos visitar Myrtana, ya! ■ F.D.L.

**Cada acción que lleves a cabo podrá alterar, de forma definitiva, el curso de la historia y tu futuro en Myrtana**

# Completa tu colección de Micromanía

## Consigue ahora tus Números Atrasados en www.axelspringer.es/atrasados




**En este nº:** • Rise & Fall (Reportaje) • Los Sims 2 Noctámbulos (Prev.) • Port Royale 2 (Rev.) • Todos los juegos de Velocidad (Reportaje) • GTA San Andreas (Solución) • Prey (Reportaje)

**Y en el DVD: SWAT 2 (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • La Batalla por la Tierra Media 2 (Rep.) Black & White 2 (Prev.) • Fahrenheit (Review) • Juegos tipo GTA (Reportaje) • Star Wars Republic Commando (Solución) • Ghost Recon 3 (Reportaje)

**Y en el DVD: CYCLING MANAGER 2 Y 9 DEMOS + REGALO 20º ANIVERSARIO: SPLINTER CELL**




**En este nº:** • Civilization IV (Reportaje) • Call of Duty 2 (Reportaje) • FIFA 06 (Review) • F.E.A.R. (Review) • Age of Empires III (Preview) • Juegos de terror (Reportaje) • Imperial Glory (Guía)

**Y en el DVD: KING'S QUEST (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • Prince of Persia 3 (Reportaje) • Oblivion (Reportaje) • Quake 4 (Review) • Call of Duty 2 (Review) • Age of Empires 3 (Review) • Civilization IV (Preview) • King Kong (Preview)

**Y en el DVD: CAESAR III (JUEGO COMPLETO) Y 17 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • Civilization IV (Review) • Panzers II (Reportaje) • Prince of Persia 3 (Review) • Peter Jackson's King Kong (Review) • Gun (Preview) • UFO: Aftershock (Preview)

**Y en el DVD: PROJECT NOMADS + WORLD OF WARCRAFT (14 días de prueba) Y 12 DEMOS.**




**En este nº:** • Panzers II (Review) • Prey (Reportaje) • Path of Neo (Review) • Splinter Cell. Double Agent (Reportaje) • NFS Most Wanted (Review) • TOCA 3 (Prev.)

**Y en el DVD: MDK 2 (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • TOCA Race Driver 3 (Review) • El Padrino (Reportaje) • Blitzkrieg II (Review) • Quake Wars (Reportaje) • Rise of Legends (Preview) • Commandos Strike Force (Preview)

**Y en el DVD: FLIGHT SIMULATOR 98 (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • Tomb Raider Legend (Reportaje) • Condemned (Preview) • TimeShift (Preview) • Crysis (Reportaje) • Guild Wars Factions (Reportaje) • La Batalla por la Tierra Media II (Review)

**Y en el DVD: MYST III EXILE (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • Unreal Tournament 2007 (Reportaje) • Titan Quest (Reportaje) • Battlefield 2.142 (Rep.) • The Elder Scrolls IV: Oblivion (Review) • El Padrino (Solución) • Commandos Strike Force (Review)

**Y en el DVD: WILL ROCK (JUEGO COMPLETO) + CITY OF VILLAINS (14 días de prueba) Y 9 DEMOS.**




**En este nº:** • Tomb Raider Legend (Review) • Neverwinter Nights (Reportaje) • Spellforce 2 (Review) • Ghost Recon: Advanced Warfighter (Prev.) • Bioshock (Rep.) • Commandos Strike Force (Solución)

**Y en el DVD: ECHELON WIND WARRIORS (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • Rise of Nations (Review) • Prey (Prev.) • Spore (Reportaje) • Titan Quest (Preview) • E3 3006 (Reportaje) • Ghost Recon: Advanced Warfighter (Rev.) • Factions (Review) • Tomb Raider Legend (Solución)

**Y en el DVD: ROBIN HOOD (JUEGO COMPLETO) Y 14 DEMOS JUGABLES.**




**En este nº:** • Company of Heroes (Reportaje) • Rise & Fall (Review) • Paradise (Preview) • Dark Messiah of Might & Magic (Reportaje) • Sin Episodes (Review) • Hitman. Blood Money (Solución)

**Y en el DVD: ACTUA SOCCER 3 (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.**

## Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.axelspringer.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

Y además,
## ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €




De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formará parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de

# Así jugamos

***¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.***

## Así somos

**SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.** No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

**SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.** Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"-una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

**CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.** Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

**CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.** Y si no es posible -¡hombre, no somos máquinas!- se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

**PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.** Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

**LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.** Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



## Al detalle

***En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.***














**La referencia**
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

**Infomanía**
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

**Alternativas**
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

**Nuestra opinión**
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

## Así puntuamos

***En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.***

**0-29** **LO PEOR.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

**30-49** **MALO.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

**50-69** **ACEPTABLE.** Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.



**70-79** **BUENO.** No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.



**80-89** **MUY BUENO.** Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



**90-100** **OBRA MAESTRA.** Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.




**JUEGO DEL MES** El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



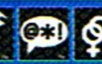

**JUEGO RECOMENDADO** Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.














A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA




## Un sueño inolvidable

# Dreamfall The Longest Journey

**En dos mundos que no conoces pero que, por alguna razón, sabes que están ahí, la magia y la tecnología luchan a muerte para imponerse. Imagina que tu estás en medio y que de ti depende que no se destruyan el uno al otro. Pero ya sabes, si te interpones en una pelea, alguna te llevas...**

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**

12+

- Género: Aventura
- Idioma: Castellano (Textos y voces)
- Estudio/Compañía: Micro Application/ Funcom
- Distribuidor: Friendware · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 44,95 €
- Web: **www.dreamfall.es** En castellano, con Información, imágenes y foro. Interesante.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Tipo de aventura:** Con diálogos, puzzles, combate y minijuegos
- **Ambientes:** 3 (futurista, onírico y medieval)
- **Capítulos/guión:** 15/no lineal
- **Personajes controlables:** 3
- **Horas de juego:** 12-15 horas
- **Salvar:** En cualquier momento

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz y Athlon FX 55
- **RAM:** 1 GB, 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT 256 MB y GeForce 6800 Ultra SLI (2 x 256 MB)
- **Conexión:** No requiere

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** Con 64 MB, compatible con DirectX 9.0c y Pixelshader 1.1

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible con DirectX9.0c y con Pixelshader 1.1, GeForce 6600 (AGP), X300 (PCI)



▲ El doblaje mantiene un buen nivel, no sólo en su comprensión, sino en su carga interpretativa. Te ayuda a sumergirte en la trama.



▲ La relación con los personajes es habitual. Siempre suelen estar en el mismo lugar, esperando a que hables con ellos.



▲ Los gráficos sorprenden por los efectos del agua, las luces y el enorme campo de visión que, a veces, se extiende más de un kilómetro.



▲ Todos los personajes tienen historias que contar, dan su opinión sobre cualquier tema y tienen una personalidad definida. ¡Así da gusto charlar con la gente! Se trata de obtener pistas y objetos, claro... Pero hacen que se te olvide.



▲ Entra en un universo sobrecogedor formado por dos mundos paralelos conectados entre sí. ¿Estás preparado para vivir una aventura épica que no podrás dejar?

Con algunas semanas de retraso –debido a la complejidad del doblaje– llega «Dreamfall», una de las aventuras más esperadas de los últimos años. A los diálogos y puzzles basados en el uso de objetos de las aventuras clásicas, en «Dreamfall» se suman también las peleas cuerpo a cuerpo, sigilo y minijuegos. Pero, irónicamente, donde más brilla es en el corazón mismo de la aventura clásica: el argumento y los personajes.

## EL EJE DEL MAL

Casablanca, año 2219. Zoë Castillo está a punto de involucrarse en una conspiración que se extiende sobre mundos paralelos y cientos de años. Zoë empieza a creer que se está volviendo loca, debido a las apariciones de una niña que sólo dice: "Salva a April Ryan". Para colmo, su mejor amigo ha desaparecido. Su búsqueda llevará a Zoë a descubrir la existencia de otros mundos paralelos, que te servirán para controlar a otros dos personajes: April y Kian, cada uno con una visión distinta de los males que afectan a su universo.

Precisamente esta variedad es la gran apuesta de «Dreamfall». Pasas la mayor parte del tiempo escuchando conversaciones genialmente escritas, además de recopilar objetos y usarlos en diferentes situaciones. Hay peleas cuerpo a cuerpo, escenas de sigilo en las que tienes que infiltrarte en edificios sin ser visto, y divertidos minijuegos para abrir cerraduras. Casi siempre tienes diferen- ▶▶

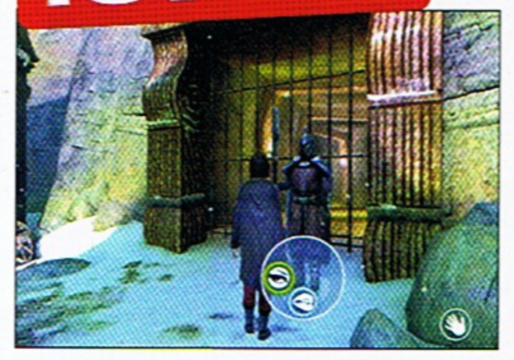
**Controla a tres personajes en tres mundos paralelos dominados por la magia, la tecnología y los sueños**

## La referencia

### Fahrenheit

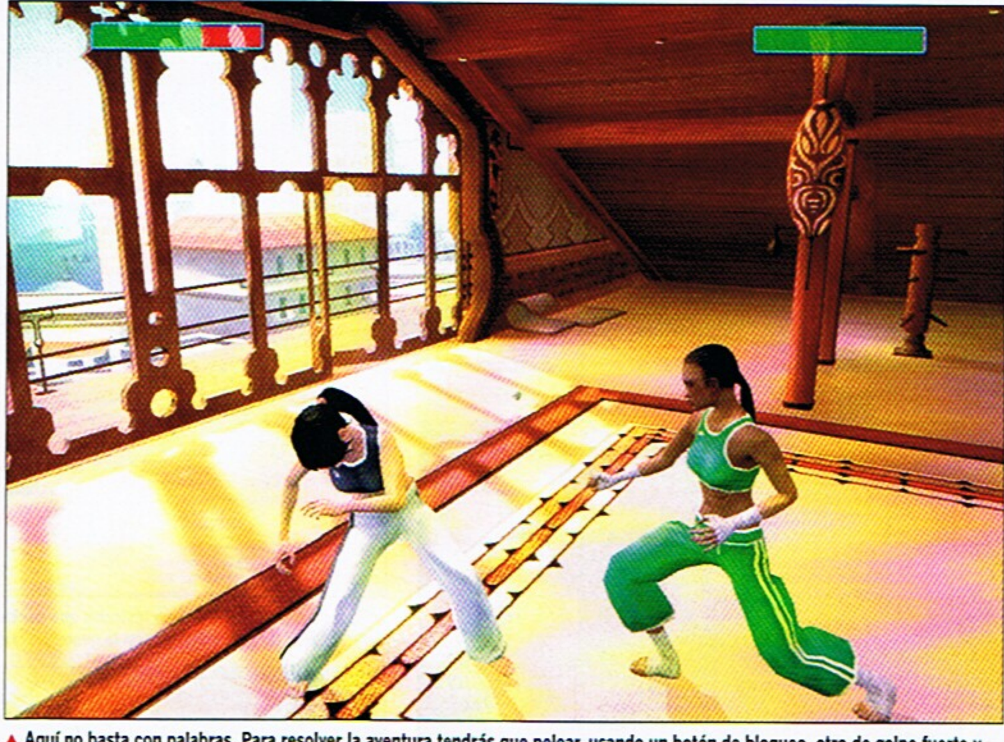


- **Artísticamente,** «Dreamfall» es muy superior.
- **Las escenas de acción** están mejor integradas, en su conjunto, en «Fahrenheit».
- **El argumento de «Dreamfall»** posee mayores matices y es más sugerentes. Además puedes manejar a tres personales distintos, aunque «Fahrenheit» tiene más alternativas y finales diferentes.





▲ Cuentas con cursores inteligentes que muestran iconos para coger, examinar, usar o hablar. Intuitivo, aunque algo lento.



▲ Aquí no basta con palabras. Para resolver la aventura tendrás que pelear, usando un botón de bloqueo, otro de golpe fuerte y otro de golpe rápido. Es más sencillo de lo que parece y enseguida se le coge el truco.



▲ La calidad de los decorados es sobrecogedora. Se notan los tres años de desarrollo que han invertido los artistas y los diseñadores en plasmar sus creaciones...



▲ La posición de la cámara es crucial para algunas situaciones así que hay que configurarla bien antes de empezar la aventura.

## TRES MUNDOS, TRES HÉROES



TRAMA ÉPICA. El argumento de «Dreamfall» cuenta una gran leyenda que se divide en tres subtramas protagonizadas por tres protagonistas diferentes, en un mundo futurista, otro medieval y otro onírico. La ambientación de cada mundo es completamente distinta. Cambias de uno a otro en función de la historia y, como son distintos, logran que siempre te enfrentes a desafíos diferentes.

▶▶ tes opciones para resolver un desafío –hablar, usar un objeto, luchar, o infiltrarte– pero, en la práctica, todas las alternativas llevan al mismo sitio y sólo existe un final, que, por cierto, está resultando algo polémico debido a que deja muchas tramas en el aire. ¿Estará pensando Funcom en completar una trilogía?

### CON EL GUIÓN, TODO ENCAJA

A pesar de la introducción de acción y sigilo, en «Dreamfall» siempre sabes lo que tienes que hacer y sólo puedes recoger objetos que te van a servir para superar un puzzle. Como, además, éstos son bastante lógicos y sencillos, no te enfrentarás a verdaderos rompecabezas más que dos o tres veces hasta el final del juego. Y lo más extraño es que se agradece. Porque si nos fijamos en su jugabilidad, «Dreamfall» sería una aventura normalita, casi del montón. Y es que mientras los combates cuerpo a cuerpo son mecánicos, lo de avanzar con sigilo, sin un mínimo margen de error, puede resultar muy frustrante...

Pero entonces entra en juego su apasionante, conmovedor y provocador argumento, los interesantes diálogos y la profundidad de todos los personajes, que te acaban emocionando. Y, en ese momento, todo encaja. En ningún otro juego como





▲ En las conversaciones puedes hacer varias preguntas, que te aclaran distintos aspectos de la historia y, aunque rara vez influyen en el desarrollo, sí te ayudarán a comprenderla mejor.



▲ El genial argumento tiene algunos momentos dulces, pero también hay mucho drama, tensión, épica y hasta un toque de terror...



▲ Las peleas son más animadas cuando se resuelven en grupo, pero no ofrecen un gran desafío a no ser que te ataquen en gran número. Los enemigos mantienen un comportamiento mecánico y rara vez reaccionan a tus golpes.

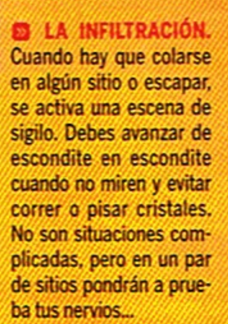
## LA ACCIÓN ENTRA EN JUEGO



**LAS PELEAS.** A veces podrás elegir o te verás obligado a pelear. Son combates simples: con un botón bloqueas, con otro pegas fuerte, y con otro flojo pero rápido. Como el contrario casi siempre se queda bloqueando, basta con acertar algunos golpes fuertes para tumbarlo.



**LA INFILTRACIÓN.** Cuando hay que colarse en algún sitio o escapar, se activa una escena de sigilo. Debes avanzar de escondite en escondite cuando no miren y evitar correr o pisar cristales. No son situaciones complicadas, pero en un par de sitios pondrán a prueba tus nervios...



**«Dreamfall» se desarrolla como una aventura tradicional aunque también tiene acción, sigilo y minijuegos**

en «Dreamfall» encontrarás una historia tan profunda, atrevida y bien desarrollada.

### JUGABILIDAD Y TECNOLOGÍA

También eran altas las expectativas puestas en el aspecto técnico de «Dreamfall». En general mantiene un nivel de calidad muy alto en los personajes y los escenarios. No obstante, tal vez lo mejor es la iluminación, que en combinación con el excepcional diseño artístico da lugar a unos decorados insuperables. Todo ello está acompañado de una excelente banda sonora, sonido en 3D, y un buen doblaje.

«Dreamfall», entra por los ojos, desde luego... Pero incluso, cuando no consigues infiltrarte en un lugar o pierdes una pelea, te das cuenta de que quieres seguir avanzando para saber lo qué pasará. Y es porque estás enganchado irremediablemente. En estos tiempos, en los que casi todos los juegos te retan a salvar el mundo, rescatar a la chica o matar a los malos, «Dreamfall» se convierte en una aventura que todo aficionado a las buenas historias debería jugar. No la olvidarás en mucho tiempo... ■ J.A.P.

## Alternativas

- **The Moment of Silence**
  Aquí también es la historia lo más importante, pero tiene un desarrollo más clásico y lineal.
  ▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 83
- **Broken Sword III**
  El enfoque similar, pero la historia es menos épica, pero a cambio tienes más puzzles.
  ▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 90

## Nuestra Opinión

**UNA AVENTURA QUE DEJA HUELLA.** ¿Querías una buena historia? Con ésta te engancharás y no pararás hasta que la completes. «Dreamfall» te anima a llegar al final con un desarrollo variado y entretenido. ¡Vivirás la historia!



GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

### LO QUE NOS GUSTA

- Un argumento inolvidable.
- Los escenarios te dejarán hipnotizado.
- Tres mundos y tres protagonistas... No hay lugar para el aburrimiento.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Las peleas son simples y las escenas de sigilo pueden ser frustrantes.
- La cámara resulta molesta en recintos pequeños... No encuentra el ángulo.

### MODO INDIVIDUAL

▶ **AL SERVICIO DE LA LEYENDA.** La mezcla de géneros no funciona muy bien, pero el genial argumento lo sostiene todo y hace que el juego merezca la pena.



JUEGO RECOMENDADO Micromanía

## Construye una ciudad... ¡y un imperio!

# CivCity: Roma

**A ver, aquí una casa, por aquí el acueducto y ahí el coliseo... ¿Qué más? ¡Vaya, se me han olvidado las termas! Con razón dicen que Roma no se construyó en un día... ¡Llevo yo una semana y no hay manera!**

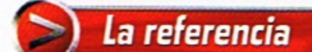


▲ Cuando pulsas sobre una casa, unas flechas verdes te indican donde está cada uno de sus habitantes y qué hacen. No suelen ir muy lejos.

Aunque finalmente la coletilla "Sid Meier's" se ha caído de su título, «CivCity Roma» tiene la marca inconfundible del creador de la serie «Civilization». Complejidad, variedad y una jugabilidad muy especial son sus elementos principales –herencia de juegos como «Faraón», «Zeus» y «Caesar»– pero aporta también unas cuantas ideas muy interesantes y originales.

### ALCALDE POR UN DÍA

«CivCity Roma» es un juego de gestión urbanística ambientado en la época de mayor esplendor del Imperio Romano. Tu misión es crear la mejor ciudad posible. Al hacerlo, no puedes controlar a sus habitantes, sino que simplemente puedes crear diferentes tipos de edificios –a elegir de entre una lista enorme– y esperar a que los ciudadanos los pongan a funcionar. Básicamente, si consigues que los habitantes de la ciudad sean felices, eso hará que cada vez venga más gente a vivir y a trabajar en ella. La ciudad crecerá y tú ganarás más dinero a través de los impuestos. En cambio, si la ciudad está mal



### La referencia

#### Civilization IV

- **Los dos son juegos de estrategia,** pero mientras que en la referencia creamos imperios, en «CivCity» levantamos ciudades.
- **La «Civilization IV» tiene más opciones** de juego y es más variado que «CivCity».



- **«CivCity Roma» se centra** específicamente en el Imperio Romano, mientras que la referencia abarca toda la historia de la humanidad.



INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 12+
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: FireFly/2KGames
- Distribuidor: Take 2 Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,99 €
- Web: *www.fireflyworlds.com/ccr_index.php* Poca cosa por ahora, pantallas y nada más.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Edificios diferentes:** 115
- **Tipos de ciudadanos:** Más de 75
- **Misiones de la campaña:** 35
- **Escenarios incluidos:** 27
- **Entradas en la civiliclopedia:** Más de 1000
- **Editor:** Sí (de escenarios)
- **Multijugador:** No

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Athlon 64 FX 55, Pentium 4 a 3,2 GHz
- **RAM:** 2,75 GB, 1GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI (2 x 256 MB)
- **Conexión:** No requiere

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Con 64 MB, compatible con DirectX 9.0c

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Con 128 MB, compatible con DirectX 9.0c



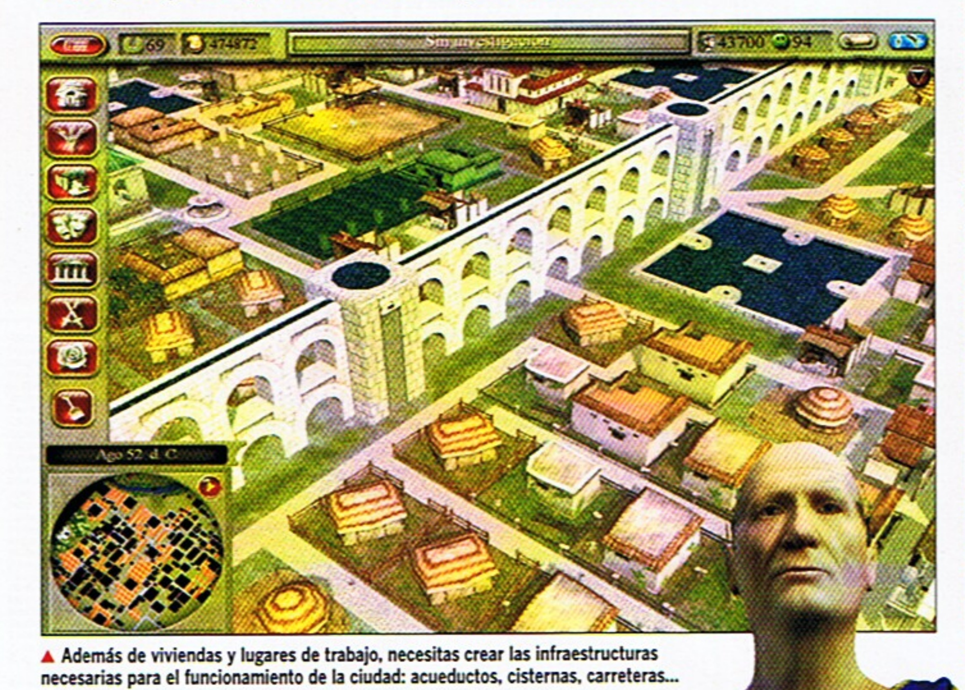
▲ Tu misión es levantar una ciudad digna de un césar, pero ojo, porque sus habitantes no te lo van a poner nada fácil, así que asegúrate de que no les falte de nada o te pueden echar... ¡a los leones!



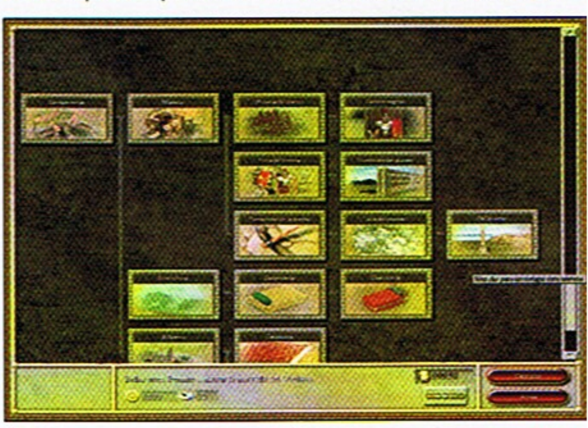
▲ La felicidad de los ciudadanos depende de muchos factores a tu cargo.



▲ En el mapa táctico puedes establecer rutas comerciales con otras ciudades.



▲ Además de viviendas y lugares de trabajo, necesitas crear las infraestructuras necesarias para el funcionamiento de la ciudad: acueductos, cisternas, carreteras...



▲ El árbol tecnológico de «CivCity Rome» incluye un montón de avances divididos en diferentes campos: economía, agricultura, metalurgia...

gestionada la felicidad de sus habitantes disminuirá y comenzarán a abandonarla. Las casas se quedarán vacías, los puestos de trabajo sin atender y la economía se irá a pique.

Esto, que así resumido puede parecer sencillo, no lo es en absoluto porque para hacer felices a tus ciudadanos tienes que mantener en equilibrio un gran número de factores. Algunos los controlas directamente, como los salarios o la duración de la jornada laboral, otros indirectamente, como la calidad de la vivienda o la abundancia de puestos de trabajo, y otros, por último, no dependen de ti, como los ataques de los bárbaros o los incendios. El resultado es un juego complejo pero absorbente, en el que cada acción debe ser meditada.

## CONSTRUYE Y ALGO MÁS...

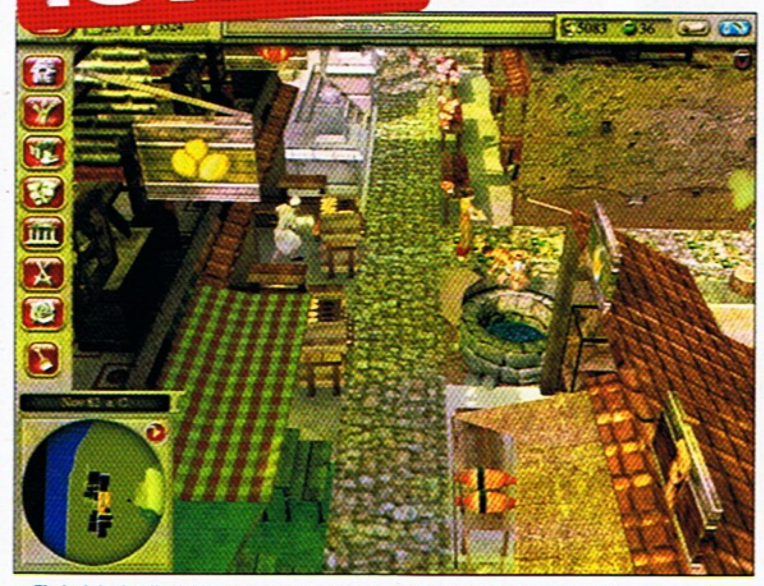
Además de la parte estrictamente urbanística, «CivCity» incluye también otros aspectos que aumentan su variedad. Es posible, por ejemplo, pasar a un mapa desde el que puedes establecer rutas comercia- ▶▶

**Viaja a la época de los césares y construye una ciudad capaz de rivalizar con la mismísima Roma**

## TRABAJAR PARA VIVIR



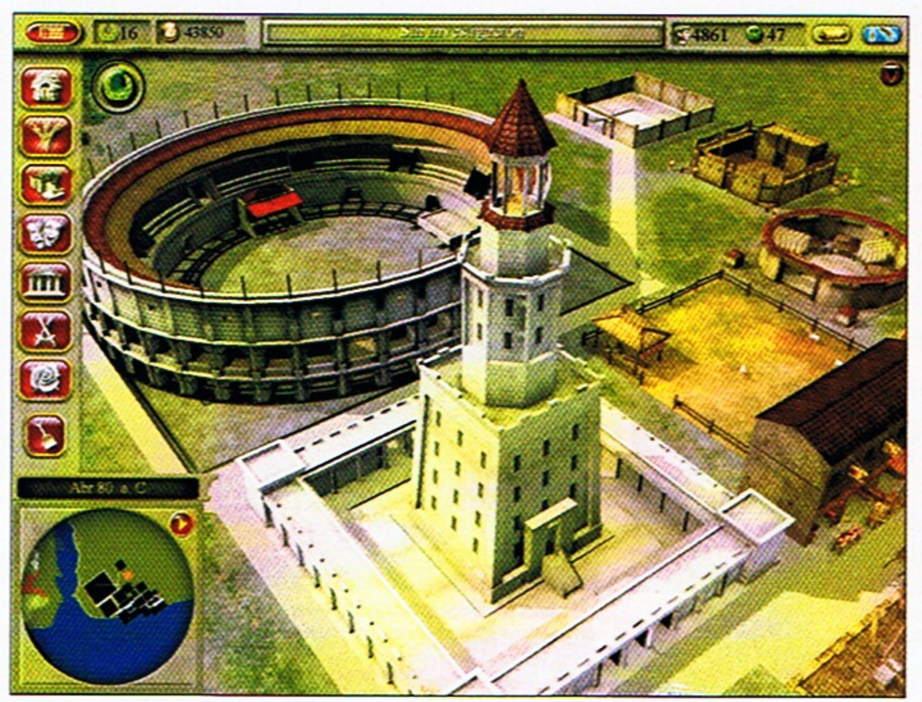
**TRABAJO Y HOGAR.** Uno de los aspectos más originales de «CivCity Roma» es que cada ciudadano reparte su tiempo entre acudir a su lugar de trabajo y atender su hogar. Modificando la jornada laboral puedes establecer el tiempo que se dedica a cada una de las dos cosas, pero debes tener cuidado: Si asignas pocas horas de trabajo no habrá bienes suficientes para mantener la ciudad; si son muchas, los ciudadanos se enfadarán y, además, sus casas se reducirán a chabolas.



▲ El nivel de detalle del juego es asombroso y su realismo es alucinante. Acerca la cámara y podrás ver cómo los panaderos hornean el pan o cómo los carpinteros construyen muebles...



▲ Cuando no están trabajando los ciudadanos se dedican a cuidar de sus casas: recoger agua, comida, ropa...Cuanto más lejos estén las tiendas, más les costará mejorar sus viviendas.



▲ El juego te da la opción de construir varias maravillas de la Historia, como el faro (igualito que el de Alejandría) o el Coliseo, entre otras. Todas ellas tienen un enorme impacto en la felicidad de los ciudadanos.

**Para que tu propia Roma prospere debes mantener en equilibrio una enorme cantidad de variables**

▸▸ les con las ciudades vecinas. Hay también un apartado militar –aunque muy sencillo– y otro de investigación que, al desarrollar tecnologías, ofrece útiles bonos.

### VARIEDAD Y CALIDAD

Por lo que respecta a su contenido, «CivCity Roma» tiene de todo. Incluye una campaña a modo de tutorial, así como una serie de 27 escenarios de diferentes niveles de dificultad. Y cuenta también un potente editor con el que diseñar nuevos escenarios.

Por último, «CivCity Roma» incluye una amplia enciclopedia, con montones de información sobre el juego y sobre el Imperio Romano. A todo esto hay que añadir un buen acabado gráfico –con escenarios grandes y detallados–, el doblaje al castellano y su propia banda sonora...

Si lo tienes todo en cuenta, en fin, el resultado es un juego muy completo y variado, no demasiado original, es cierto, pero que te garantiza montones de horas de juego. Vamos, que si te va eso de hacer de "alcalde", tienes una cita obligada con «CivCity» y con la primera de las grandes ciudades de la historia: ¡Roma! ■ J.P.V.

## Alternativas

• **Stronghold 2**
Otro juego de gestión pero más orientado hacia la construcción de fortalezas y el combate.
▸ Más inf. MM 125 ▸ Nota: 85

• **SimCity 4**
La serie de gestión urbanística por excelencia, desarrollada por el creador de «Los Sims».
▸ Más inf. MM 97 ▸ Nota: 87

## POR UNA VIVIENDA DIGNA





**CUESTIÓN DE PASTA.** Una vez que gastes el dinero inicial que se te asigna en cada escenario, sólo contarás con lo que ingreses por los impuestos de tus ciudadanos, y estos dependen directamente de la calidad de sus viviendas. Al principio todas las casas comienzan como chabolas, pero a medida que les garantizas acceso a más bienes y servicios, su tamaño y su lujo aumentarán.

**VÁMONOS DE COMPRAS.** Al principio lo único que se necesita en una casa es agua corriente, pero, poco a poco, tendrás que asegurarles carne, pan, togas, educación, hospitales, ocio... Cada ciudadano sólo se alejará una cierta distancia de su casa para satisfacer estas necesidades, por lo que tendrás que pensártelo muy bien a la hora de diseñar el trazado de tu ciudad.

## Nuestra Opinión

***UN ALCALDE... ¡IMPERIAL!** Construye las ciudades más gloriosas del Imperio Romano y asegúrate de que sus ciudadanos sean felices y tengan de todo. Si te gustan los juegos de gestión, no encontrarás otro más completo.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

### LO QUE NOS GUSTA

- Su amplitud es enorme: cientos de edificios, decenas de trabajos...
- La ambientación es total. ¡Es como viajar a la Roma de Julio César!
- Muchos escenarios y un editor.

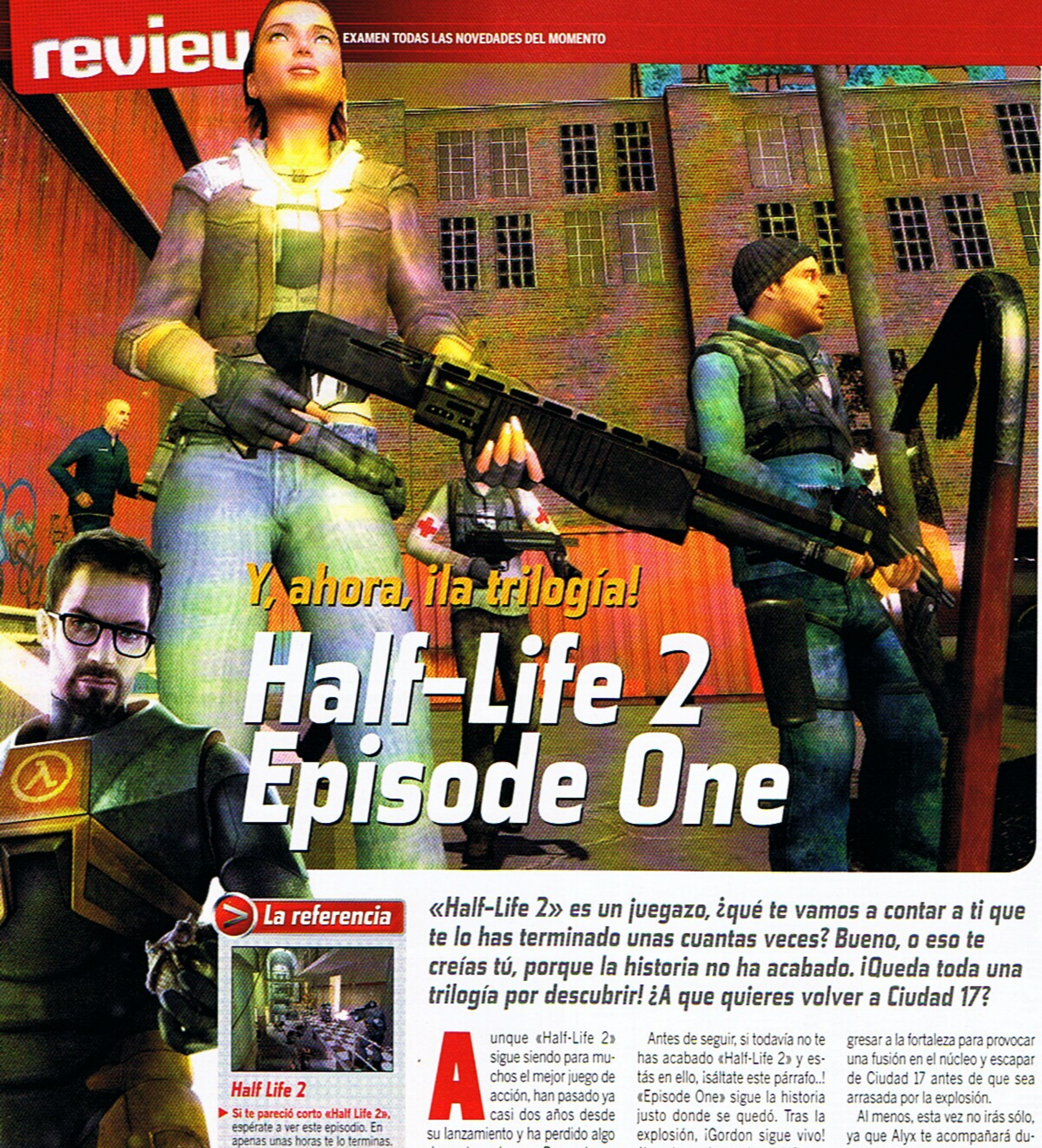
### LO QUE NO NOS GUSTA

- Su desarrollo es complejo y lento. No sabes si lo estás haciendo bien...
- El apartado militar es algo flojillo.

### MODO INDIVIDUAL

▸ **URBANISMO ROMANO.** *Complejo y lleno de contenido, tendrás juego para rato. Aunque si no te llama lo del urbanismo se te hará un poco pesado.*





## Y, ahora, ¡la trilogía!

# Half-Life 2 Episode One

**«Half-Life 2» es un juegazo, ¿qué te vamos a contar a ti que te lo has terminado unas cuantas veces? Bueno, o eso te creías tú, porque la historia no ha acabado. ¡Queda toda una trilogía por descubrir! ¿A que quieres volver a Ciudad 17?**

Aunque «Half-Life 2» sigue siendo para muchos el mejor juego de acción, han pasado ya casi dos años desde su lanzamiento y ha perdido algo de protagonismo... Pero, ahora, la serie ha regresado dispuesta a recuperarlo en un nuevo episodio –al que seguirán pronto otros dos– con las nuevas aventuras de Gordon Freeman frente a más parásitos y alienígenas.

Antes de seguir, si todavía no te has acabado «Half-Life 2» y estás en ello, ¡sáltate este párrafo..! «Episode One» sigue la historia justo donde se quedó. Tras la explosión, ¡Gordon sigue vivo! ¿Imaginas cómo sobrevivió?

### ESTÁS COMO AL PRINCIPIO

Bueno, lo único que necesitas saber es que comienzas como al principio –con la "palanquita", eso sí– y tu misión consiste en regresar a la fortaleza para provocar una fusión en el núcleo y escapar de Ciudad 17 antes de que sea arrasada por la explosión.

Al menos, esta vez no irás sólo, ya que Alyx te acompañará durante toda la odisea. Y no vayas a creer que serás tú quien esté pendiente de ella... Alyx dispara, te cubre y hasta despacha a los zombis a patadas si es necesario. Muchas de las nuevas situaciones se basan en ajustar mecanis-

### La referencia

#### Half Life 2

- **Si te pareció corto «Half Life 2»,** espérate a ver este episodio. En apenas unas horas te lo terminas.
- **En ambas aventuras tendrás el mismo arsenal,** aunque en «Episode One» el arma gravitatoria se hace más poderosa y vas acompañado por Alyx en todo momento.
- **En este episodio** no hay escenas en las que controles vehículos.

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Valve
- Distrib.: Electronic Arts/Steam  Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible  PVP Rec.: 19,95 €
- Web: **ep1.half-life2.com** Escasa información, un resumen de la historia en inglés y poco más.

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Episodios:** 1 (en 5 niveles)
- **Armas:** 10 (2 pistolas, escopeta, 2 rifles, ballesta, bazoka, granadas, palanca y arma gravitatoria).
- **Tiempo de juego:** de 3 a 5 horas.
- **Multijugador:** Sólo el añadido a «HL-2» (deathmach, 32 jugadores)

#### ANALIZADO EN

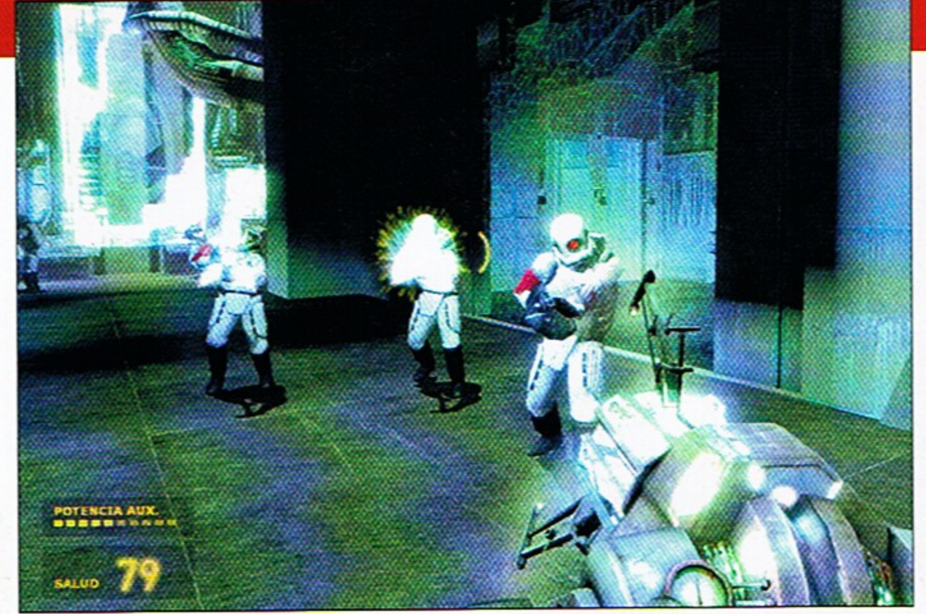
- **CPU:** Athlon 64 FX 3,5 GHz y Pentium 4 a 2,4 GHz
- **RAM:** 2 GB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256 MB y GeForce FX 5700 128 MB
- **Conexión:** ADSL 1MB, Cable 2MB

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB, (no requiere «Half-Life 2»)
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 7.0
- **Conexión:** 56 Kbps (para activar cuenta en Steam)

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

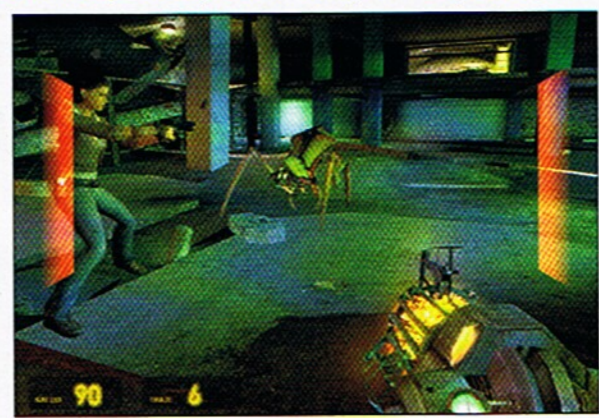
- **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX9.0c y 256 MB, (Radeon X1600XT AGP/X1800XT PCI y GeForce 7800GS AGP/7800GT PCI)
- **Conexión:** ADSL




▲ La ajetreada vida del héroe y científico Gordon Freeman continúa, esta vez, por capítulos. Y si «Half-Life 2» es una joya de la acción, «Episode One» retoma la historia en una aventura tan o más apasionante.



▲ Junto a Alyx tendrás que resolver nuevos y desafiantes puzzles lógicos.



▲ Las posibilidades de interacción del manipulador se incrementan.




▲ En tu lucha contra la alianza y los alienígenas, el peligro te acecha en cualquier parte. Menos mal que vas acompañado por Alyx, que es una extraordinaria escolta. Los mantendrá a raya, pero tú tendrás que pensar deprisa.



▲ La ambientación sigue siendo genial, en un mundo devastado en el que sólo tú y unos cuantos más no os habéis doblegado a los extraterrestres.

**El destino de la humanidad aún depende de ti y, junto a Alyx, una nueva trilogía esconde el desenlace de la saga**

mos mientras tu acompañante te libera de los enemigos. Es una formidable guardaespaldas.

**ESTO ES... MÁS «HALF-LIFE 2»**

Seguramente, te estarás preguntando qué se puede esperar de esta primera expansión. ¿Hay nuevas armas? Pues, en realidad, no. Son las mismas del original –desde la mágnum hasta la ballesta– y, cómo no, el manipulador gravitatorio, que durante la aventura cobrará más importancia e incrementará su potencia para levantar objetos pesados. ¿Nuevos enemigos, entonces? Negativo... Lo único nuevo que encontrarás será un aliado "convertido" que lleva una granada activada y no dudará en suicidarse junto a ti...

Entonces, ¿qué trae de nuevo esta expansión? Simplemente es más «Half-Life 2», una historia digna de una superproducción de Hollywood. Pero, nuevo, nuevo, están la excelente ambientación de Ciudad 17, nuevos y más complejos puzzles, más usos para el arma gravitatoria y muchas incógnitas en el aire que te dejan con unas ganas terribles de jugar al Episodio 2.

Lo que no te gustará es que dura muy poco. Y 20 euros por apenas tres ó cuatro horas de diversión... Sobre todo, si te paras a pensar que aún quedan dos capítulos por venir y que tendrán el mismo precio. Pero, claro, tú tienes la última palabra, porque al fin y al cabo, ¡esto es nada menos que «Half-Life 2»! ■ D.M.S.

## Alternativas

- **Prey**
  Otra gran aventura con alienígenas y teleportales, aunque ésta no es apta para cardiacos.
  ▶ Más inf. MM 138 ▶ Nota: 94
- **F.E.A.R.**
  Si lo que buscas es acción y que se te pongan los pelos de punta, lo encontrarás en «F.E.A.R.».
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 99

## Nuestra Opinión

**COMPLETA LA TRILOGÍA.** *Retomas la aventura junto a Alyx, entras en la fortaleza y escapas por el subterráneo mientras los enemigos os acechan... Poco después te cargas uno de esos gigantes de tres patas y, continuará...*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**

- El arma gravitatoria es más potente.
- Alyx está contigo y es de gran ayuda.
- La historia te engancha igual que antes en «Half-Life 2». ¡Qué peligro!

**LO QUE NO NOS GUSTA**

- Es demasiado corto. En tres o cuatro horas se acabó el episodio.
- El doblaje. No es malo, pero no está a la altura de las voces originales.

**MODO INDIVIDUAL**

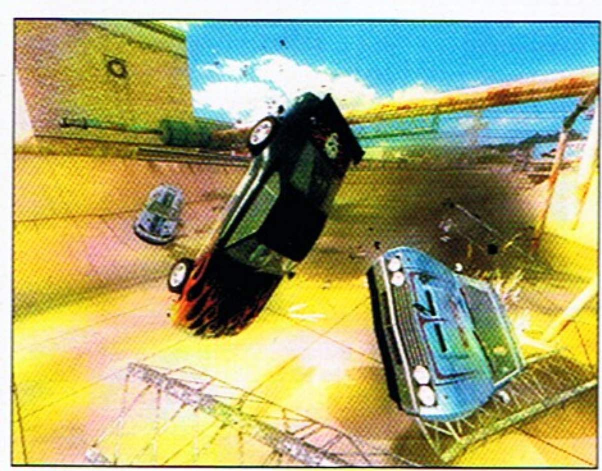
▶ **¿YA? ¿QUIERO MÁS?** *La emocionante acción de «Half-Life 2» te mantiene pegado al PC y, claro, acabas enseguida. Como aperitivo no está nada mal.*



## ¡Conducción extrema!

# Flatout 2

**¿Carnet por puntos, dices? ¿Qué puntos? Aquí se gana por K.O., de golpe y porrazo. A lo mejor hasta tienes que instalarle el airbag a ese volante con Force Feedback de tu PC... ¿Exagerado? Tú mismo...**



▲ Las pruebas de los minijuegos son brutales, sobrecogedoras y bastante gamberras. Te divertirás si no te importa ver a tu piloto volar por los aires.

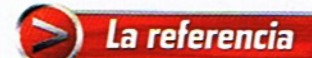
La aparición de «FlatOut» recuperó el estilo que habíamos olvidado desde la mítica saga «Destruction Derby». Impactos frontales, violentas embestidas, empujones a golpe de volante, carrocerías retorcidas... Vamos, donde todo vale para dejar fuera de carrera a tus rivales.

Ahora, esta segunda entrega de «FlatOut» introduce más modos de juego, coches y circuitos en gran número y pruebas rodeadas de espectacularidad, apoyándose para ello, en una tecnología que recrea de manera sobrecogedora la física de los impactos. Y es que nada más engranar primera, olvídate de pilotar, porque esto es un juego de acción al volante.

### ¿SINIESTRO TOTAL?

Sí, la idea, como en todos los juegos de velocidad, es llegar el primero a la meta, pero puntúa más desmontarle el chasis a un adversario, poco a poco, empotrarlo, golpear obstáculos para que caigan sobre tus perseguidores o realizar acrobacias temerarias.

No te preocupes por el pilotaje, ya que es totalmente arcade y con una respuesta tan ágil e



### La referencia

#### TOCA Race Driver 3

- **En «TOCA 3» los gráficos y sensación de velocidad** son formidables, pero «FlatOut 2» logra incluso superarlo en ambos aspectos.
- **Comparten un pilotaje sencillo** y muy jugable, pero «FlatOut 2» es más arcade.
- **«FlatOut 2»** es un juego de acción al volante que busca la espectaculariad, mientras que «TOCA Race Driver 3» es un realista juego de carreras.



INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 12+

- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: BugBear/Empire Interactive
- Distribuidor: Proein — Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 39,95 €
- Web: es.flatoutgame.com/home/default.aspx
  Completa, con imágenes, foros, info. recursos...

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Número de coches:** 34
- **Modos:** 5 (carrera, evento arena de destrucción y acrobacias)
- **Circuitos:** 20 (60 combinados)
- **Minijuegos:** 12
- **Multijugador:** Sí, (4 jugadores en el mismo PC. Red o Internet, (múltiples modos en GameSpy)

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Athlon XP 2700+ y Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB, 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra 128 MB, GeForce 7800 GTX 256 MB
- **Conexión:** Cable, 4MB

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0c y 64 MB
- **Conexión:** ADSL

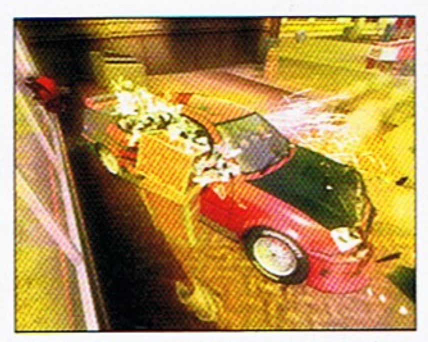
**MICROMANÍA RECOMIENDA**

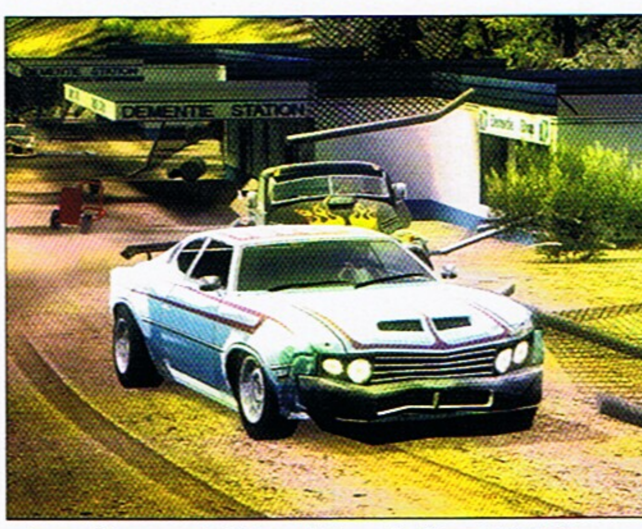
- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX9.0c y con 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Aquí no hay tregua, como exige un espectáculo total de velocidad y acción. Si adelantas, un rival te embiste echándote a la cuneta. Al segundo, esquivas un camión mientras ves cómo otro se estampa...


▲ Además de dar trompazos, también hay que ser hábil en recortar las curvas y hacer contravolantes.


▲ Las colisiones son un festín de efectos visuales, deformaciones y física de partículas.



▲ Las repeticiones con velocidad superlenta y realización multicámara son indescriptibles. Al principio, te pasarás más tiempo viéndolas que jugando.


▲ Puedes golpear elementos del escenario para entorpecer a los que vienen detrás o pasar apurando por los atajos para forzar errores de los rivales.

**¡Ni pises el freno! Tendrás que decidir en segundos si prefieres conducir con estilo o embestir a un rival...**

intuitiva que, al contrario de lo habitual en el género, casi conviene prescindir de volante y pedales y jugar con el teclado. Dos perspectivas de persecución a diferente distancia y dos cámaras subjetivas transmiten una sensación de velocidad extrema, sobre todo cuando activas el acelerón del "nitro".

Aun si te enganchaste a su antecesor, «FlatOut 2» te va a sorprender por la cantidad de contenido que ofrece: 34 coches de varias categorías y una gran variedad de circuitos de rallies, competición y urbanos... Justo donde flaqueaba el original.

El modo carrera única es ideal para probar un poco de todo, pero el auténtico reto es el modo campeonato para desbloquear todos los coches y otros modos de juego, a cambio de los puntos conseguidos en cada carrera, que también permiten instalar mejoras en el motor, la carrocería o los frenos. Además, al progresar en el campeonato los rivales se van haciendo más duros, hasta convertir cada adelantamiento en un desafío.

### MÁS IMPACTANTE

Hasta aquí, «FlatOut 2» ya da para muchas horas de diversión, pero hay mucho más, como las arenas de destrucción y unos simpáticos minijuegos de acrobacias para lanzar al piloto en salto de altura, bolos, dardos... Sin olvidar un completo apartado multijugador.

Todo este repertorio viene acompañado de sensacionales gráficos, que anteponen la espectacularidad al realismo. Además, el juego está muy bien optimizado porque casi en cualquier PC experimentas una sensación de velocidad apabullante. Donde es más realista es en la violencia de las colisiones y deformaciones que, junto con el sonido 5.1, no dejan de impresionarte. Ya sabes, abróchate el cinturón y prepárate bien si quieres resistir a la estampida de coches, velocidad y acción de «FlatOut 2». ■ A.T.I.

## Alternativas

- **Crashday**
  También mezcla la acción y la velocidad en un explosivo cóctel de coches, ametralladoras y misiles.
  ▶ Más inf. MM 136 ▶ Nota: 83
- **Trackmania Sunrise**
  Acrobacias sin límites si te van las sensaciones fuertes y lo de estar más tiempo volando que rodando.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 89

## Nuestra Opinión

**CARRERAS COMBATIVAS.** *Encaja y reparte mamporros con el parachoques mientras intentas echar de la pista a tus competidores... Y si activas la inyección de óxido nitroso, prepárate para un subidón de adrenalina.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

### LO QUE NOS GUSTA

- Mezcla explosiva de velocidad y acción.
- La cantidad y variedad de modos de juego, circuitos y coches.
- Asombrosos gráficos, física y deformaciones realistas e IA sorprendente.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Se acaban desparramando demasiadas cosas por el circuito. Incluyendo al piloto, despedido cada dos por tres.

**MODO INDIVIDUAL**

▶ **SENSACIONES FUERTES.** *Sentirás la velocidad y las sacudidas de los impactos con un despliegue de gráficos y sonidos que sobrecoge al más pintado.*




**MODO MULTIJUGADOR**




▶ **¡VENGA, LA ÚLTIMA...!** *Es lo que acabas diciendo cuando ves cómo se te pasan las horas mientras desparramas con los colegas... ¡Tremendo!*

## ¡Estratosférico!

# X-Plane Revolution

**El simulador más popular del momento despega de nuevo con más realismo, diversión y aviones. ¡Y con más de 60 GB de escenarios de todo el planeta! Que sí, que tu barrio también está incluido...**



▲ Las aeronaves más complicadas de pilotar están fielmente recreadas, desde los helicópteros hasta los aviones de despegue vertical (VTOL).

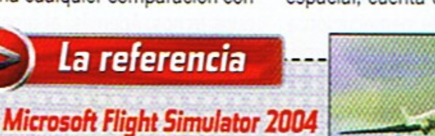
Los chicos de Sniper han movido ficha, en espera de «Flight Simulator X», con esta última entrega de «X-Plane» que, más que una novedad, puedes considerar como un nuevo paquete –es la versión 8.21– aunque eso sí, ¡vaya cómo lo han acompañado..! Nada menos que con 7 DVD de doble cara, que contienen mapeados de casi todo el planeta digitalizados a partir de fotos tomadas por satélite, con miles de ciudades y aeropuertos. Y todo ello, además, sin renunciar a la física de vuelo más real en un simulador para PC, lo que le ha valido la certificación de la Asociación Americana de Aviación.

### ECHA CUENTAS

Si repasas con cuidado el contenido de «X-Plane Revolution» descubres que, a los puntos, ganaría cualquier comparación con su eterno rival de Microsoft. A saber: incluye más y mejores escenarios –sin añadidos de pago–, permite probar naves espaciales en atmósferas diferentes –como la de Marte– o hacer reentradas a la Tierra con un transbordador espacial, cuenta con meteorolo-

### La referencia

#### Microsoft Flight Simulator 2004



- **En ambos juegos pilotas aviones** sin combatir, aunque también se pueden pilotar cazas.
- **La interfaz de juego** es mucho más intuitiva y fácil de controlar en «Flight Simulator 2004».
- **«X-Plane» apuesta por la simulación** y el realismo por encima de cualquier otro aspecto, mientras que el simulador de Microsoft es más lúdico y sencillo.

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

3+

- Género: Simulación
- Idioma: Español
- Estudio/Compañía: Sniper/Laminar Research
- Distribuidor: Friendware ▸ Nº de DVDs: 7
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 59,95 €
- Web: www.x-plane.com En inglés. Con mucho contenido descargable, enlaces e información.

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Aviones incluidos:** 40
- **Escenarios/aeropuertos:** Todo el planeta/ 20.000
- **Misiones rápidas:** Sí
- **Editor:** Sí (aviones y escenarios)
- **Recreación de averías:** Sí (35)
- **Ajuste de realismo:** No
- **Multijugador:** No

#### ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 MHz, Athlon 64 FX-55
- **RAM:** 1 GB, 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro 256 MB, GeForce 6800 SLI (2 x 256 MB)

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 10 GB (mapas EE.UU. y Canadá) **Tarjeta 3D:** 64 MB Compatible con OpenGL

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,5 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB Compatible con OpenGL
- **Joystick:** Con 3 ejes analógicos




▲ Aparte de las averías simuladas, el juego incluye algunos guiones predeterminados que consisten en cumplir misiones aéreas o espaciales, desde apagar incendios hasta reentrar en la atmósfera con un transbordador espacial.



▲ Con los cazas puedes realizar repostajes en vuelo... Si eres buen piloto.



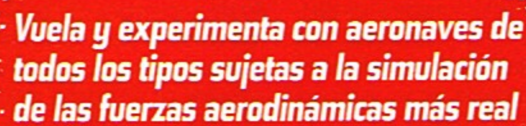
▲ Elige un avión de cualquier tipo y selecciona un escenario de entre todo el planeta –e incluso Marte– y pon a prueba tu capacidad de concentración, tu pericia a los mandos, tu sentido de la orientación... Y tu paciencia.



▲ Las cabinas son interactivas, no hay que fijarse en el teclado para el apontaje.



▲ Es todo un simulador "científico", porque además de volar en aviones experimentales te permite probar en vuelo tus propios diseños.



**Vuela y experimenta con aeronaves de todos los tipos sujetas a la simulación de las fuerzas aerodinámicas más real**

gía real, añade 35 sistemas de avería diferentes, es compatible con aviones descargados desde Internet y, por último, permite crear aviones y escenarios nuevos con sus editores...

Hasta aquí, no hay nada que reprocharle a «X-plane». Sin embargo, su total orientación a la recreación realista de las dinámicas de vuelo –gravedad, meteorología, aerodinámica...– por encima de todo lo demás, es justo lo que lo aleja de muchos fans del género. Es un simulador complicado, y no sólo en el manejo, sino en la configuración, el interfaz y hasta para seleccionar las vistas.

Aparte, pese al tremendo potencial de sus editores, moviliza sólo una pequeña comunidad de jugadores avanzados para crear contenidos adicionales.

### UN LABORATORIO AÉREO

«X-Plane Revolution» es un extraordinario simulador en el sentido más literal. Es decir, genial si lo que quieres es experimentar con tus propias creaciones y poner a prueba tu ingenio y habilidad. Es válido también si lo que buscas es sentir que pilotas un avión. Apenas hay desafíos –se trata de volar y ya está– pero, sin ser muy espectacular, calidad gráfica no le falta... Eso sí, prepárate para una larguísima instalación y para echarle horas hasta que te acostumbres a un menú saturado de opciones. ¿Estás dispuesto? Entonces tú tienes que ser piloto, ingeniero o algo así... ■ R.L.P.

## Alternativas

- **Lock On**
  Si además de volar en cazas modernos quieres combatir con ellos, éste es tu simulador.
  ▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 90



- **Microsoft Flight Simulator 2004**
  También con aviación civil pero es mucho más accesible y sencillo.
  ▶ Más inf. MM 103 ▶ Nota: 85

## Nuestra Opinión

*SIMULACIÓN PARA EXPERTOS. Experimentas qué hace éste o aquel avión –un montón de ellos– cuanto estás tú a los mandos... y sobre cualquier parte del mundo. Pero ojo, es complicado y tendrás que dedicarle mucho tiempo.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**
- La recreación física del vuelo es total.
- Escenarios de los cinco continentes.
- Permite añadirle aviones y escenarios desde Internet, en principio, gratis.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Tiene muy pocas misiones y desafíos predefinidos.
- El interfaz. Abrumador en opciones y cuesta encontrar las cosas más simples.

**MODO INDIVIDUAL**

▶ *MUY REAL pero se echa en falta un planificador de vuelos más potente o más desafíos que, además de experimentar, te permitan "ponerte en situación".*



## Aliens en la oscuridad

# Shadowgrounds

**Si alguien sale por la tele anunciando una invasión alienígena, sería tachado de friki enseguida... Pero, mira tú por dónde ¿y si tiene razón y se presentan aquí con sus naves? ¿Sería demasiado tarde?**



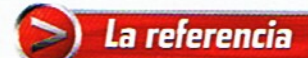
▲ La oscuridad constante y las sombra alargadas de criaturas diabólicas son suficientes para crear una atmósfera de lo más inquietante.

Cuando se habla de un juego de acción se tiende a añadir automáticamente "en primera persona", ya que esa es la perspectiva más habitual para los juegos de este tipo. «Shadowgrounds», sin embargo, nos demuestra que con un par de ideas originales y un buen argumento se puede hacer un juego en tercera persona que sea interesante y, sobre todo, repleto de acción.

### UN HÉROE MECÁNICO

Tayler, el protagonista, es un mecánico que trabaja en una colonia de una luna de Júpiter, Ganímedes, en el año 2096. En esta época, la Tierra sufre cientos de conflictos y muchos han decidido emigrar a Ganímedes para disfrutar de un poco de paz que, irónicamente, se ve deshecha cuando la colonia es atacada por una misteriosa raza alienígena.

A partir de ahí comienza una aventura que, por supuesto, te llevará a enfrentarte con los alienígenas en un intento de detener la invasión. En total, el juego se compone de diez largas misiones que combinadas con los cuatro niveles de dificultad y la



### La referencia

**Doom 3**

- **En ambos tienes que aniquilar** seres extraterrestres en inquietantes entornos oscuros.
- **En «Doom 3»** predominan los sobresaltos y la tensión, mientras que en «Shadowgrounds» sólo hay sustos muy de vez en cuando y el ritmo de la acción se mantiene más regular.
- **«Doom 3»** es mucho más espectacular que «Shadowgrounds».

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Frozenbyte
- Distribuidor: Nobilis Ibérica — Nº de DVDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 19,99 €
- Web: www.shadowgroundsgame.com Un diez para la web, si no fuese porque está en Inglés.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Misiones:** 10
- **Armas:** 10 (con tres ampliaciones cada una)
- **Tipos de enemigos:** 10
- **Enemigos finales:** 4
- **Multijugador:** Sólo en modo cooperativo en el mismo PC, con hasta 4 jugadores.

**ANALIZADO EN**

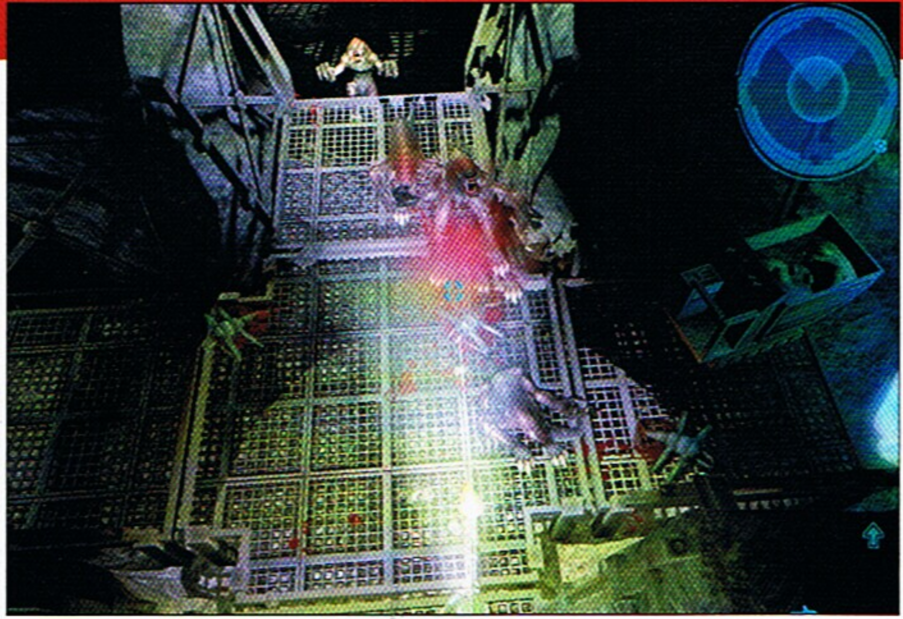
- **CPU:** Athlon 64 3,5 GHz y Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 2 GB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB, GeForce 6800 GTX en modo SLI, (2 x 256 MB)
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**

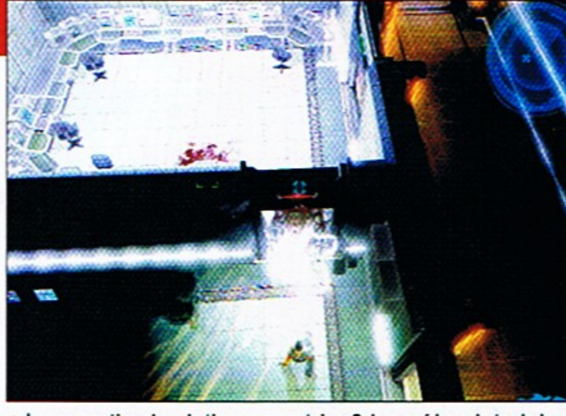
- **CPU:** Pentium III a 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB, (GeForce4 Ti 4200 / Radeon 9000 o superior)

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

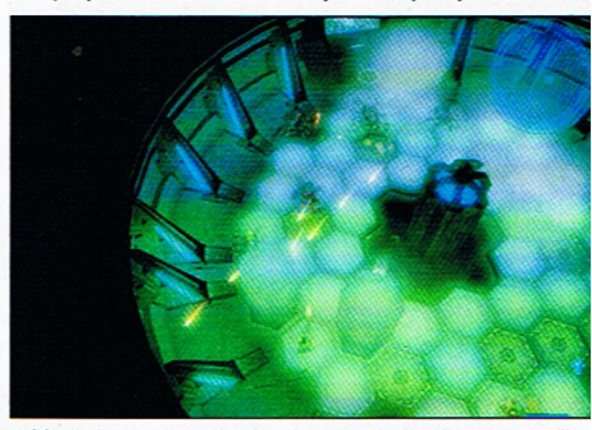
- **CPU:** Pentium 4 a 2,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0c con 128 MB, Radeon 9500 Pro AGP/Radeon X1300 PCI y GeForce 5900 Ultra AGP/GeForce 7300 PCI)



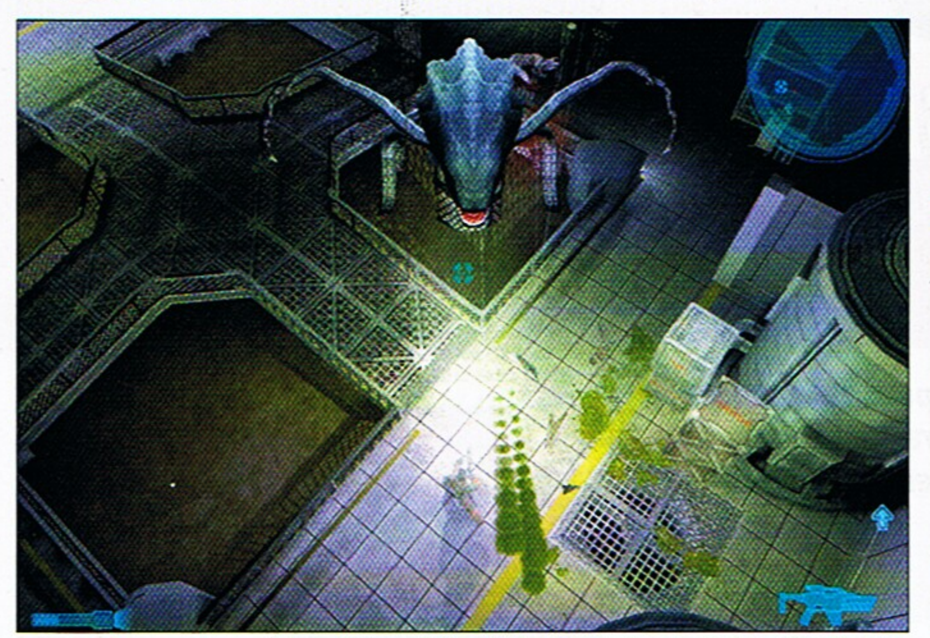
▲ Aceptar el desafío de Tyler implica enfrentarse a seres extraterrestres que atacan en masa y son duros de pelar... Pero cuentas con un arsenal tremendo y apenas tienes otra cosa de la que preocuparte más que de permanecer vivo.



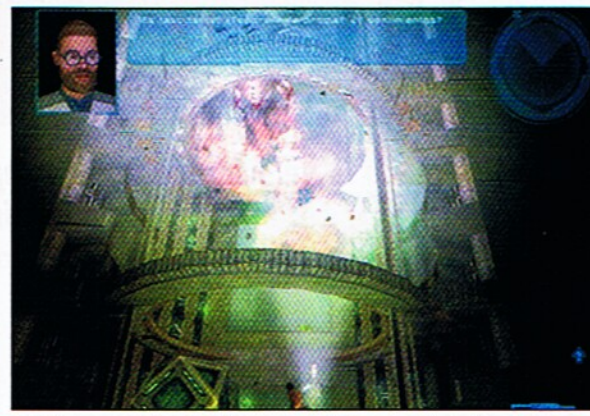
▲ La perspectiva elevada tiene sus ventajas. Sabes qué hay al otro lado...



▲ Además de la acción te enfrentas a algunos puzzles ingeniosos, pero sencillos.



▲ Cuando creas que estás a punto de completar un nivel, prepárate para un duelo contra el jefe de final de fase, tan gigantesco y feroz que parece invencible. Pero todos tienen su punto débil, sólo es cuestión de habilidad y paciencia.



▲ Cada arma puede potenciarse con un disparo secundario devastador, como la trampa de fuego del lanzallamas.

**Empréndela a tiros para repeler la invasión de una especie alienígena que la ha tomado con los humanos**

posibilidad de jugarlo en modo cooperativo garantiza a «Shadowgrounds» una larga vida.

### DESDE LO ALTO

Pero, sin duda, lo más original del juego es su sistema de control, basado en una perspectiva en tercera persona, pero a través de una cámara muy elevada, casi cenital. A esto añade que para moverte utilizas sólo el teclado, ya que con el ratón eliges la dirección en que disparas –no la distancia, que se hace automáticamente–. El resultado es un juego frenético que transmite sensación de claustrofobia.

A esta sensación contribuye la notable ambientación de todos los escenarios, sumergidos en una oscuridad absoluta que sólo podrás romper con la valiosa ayuda de tu linterna.

Mención aparte merece la música del juego, compuesta por tétricas melodías, cuando la tensión se va acumulando, y por duras canciones de rock cuando los enemigos entran en acción.

### ACCIÓN ARRIESGADA

El juego tiene puntos oscuros, como la ausencia de doblaje de los diálogos –que, eso sí, están subtitulados en castellano–, o unos gráficos que resultan algo anticuados pero, en pocas palabras, si buscas un juego de acción diferente tienes una buena alternativa en la original mezcla de ciencia ficción y suspense que es «Shadowgrounds». ■ D.M.S.

## Alternativas

**• UFO: Aftershock**
Combinando táctica y gestión, diriges comandos de asalto contra los alienígenas invasores.
▶ Más inf. MM 135 ▶ Nota: 79

**• Prey**
El último gran desafío de la acción contra alienígenas. Abducido por una nave, luchas bajo sus reglas.
▶ Más inf. MM 138 ▶ Nota: 94

## Nuestra Opinión

**UNA GRAN HISTORIA DESDE OTRA PERSPECTIVA.** *A pesar de algunos detalles ilógicos de guión, «Shadowgrounds» tiene un desarrollo bien organizado, es emocionante, distinto y tiene un final de lo más sorprendente.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**

- Que aporte algo de aire fresco entre tanto juego de acción subjetivo.
- Cada decisión de mejora de un arma supone una forma diferente de juego.

**LO QUE NO NOS GUSTA**

- El guión es bueno, pero el desarrollo del juego es simple: avanza y dispara.
- En general, las animaciones resultan artificiales y los gráficos algo sosos.

**MODO INDIVIDUAL**

▶ **ACCIÓN A RAUDALES.** *Diez misiones llenas de trepidante acción desde una original y opresiva cámara elevada que no te deja anticiparte al peligro.*





## ¡Échales un galgo!

# Championsheep Rally

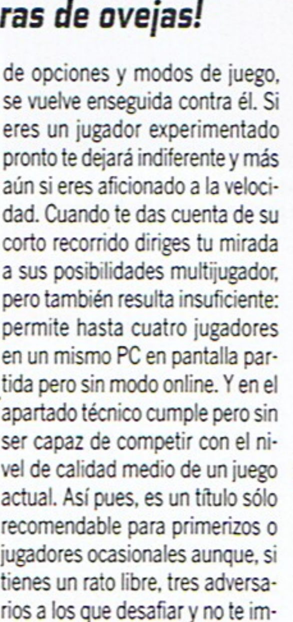
**Así que te gusta la velocidad y lo de competir es lo tuyo. ¿Crees que lo has probado todo? Pues mira, nos jugamos lo que sea a que aún no conocías... ¡las carreras de ovejas!**

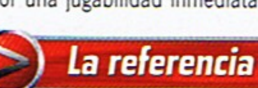
En «Championsheep Rally» te enfrentas a tus adversarios en disparatados escenarios con trampas y saltos imposibles. Además de ser rápido, debes recoger objetos del camino para protegerte o usar con tus rivales... ¿te suena, verdad?

### SALIR ESQUILADO

«Championsheep Rally» apuesta por una jugabilidad inmediata, por el sistema de control más sencillo posible y unos contenidos simples, de manera que el conjunto resulte accesible para cualquiera y que en unos minutos puedas disfrutar de todo lo que ofrece. Además, mantiene un aspecto de lo más alegre y colorista y las carreras se desarrollan en clave de humor.

El juego no encierra ningún misterio –le coges el tranquillo enseguida– y eso, unido a la escasez de opciones y modos de juego, se vuelve enseguida contra él. Si eres un jugador experimentado pronto te dejará indiferente y más aún si eres aficionado a la velocidad. Cuando te das cuenta de su corto recorrido diriges tu mirada a sus posibilidades multijugador, pero también resulta insuficiente: permite hasta cuatro jugadores en un mismo PC en pantalla partida pero sin modo online. Y en el apartado técnico cumple pero sin ser capaz de competir con el nivel de calidad medio de un juego actual. Así pues, es un título sólo recomendable para primerizos o jugadores ocasionales aunque, si tienes un rato libre, tres adversarios a los que desafiar y no te importa que te aporreen el teclado, puedes jugar unas cuantas carreras muy divertidas. ■ R.Z.H

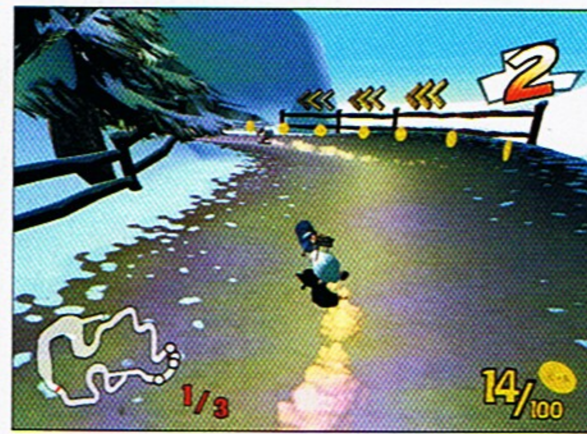




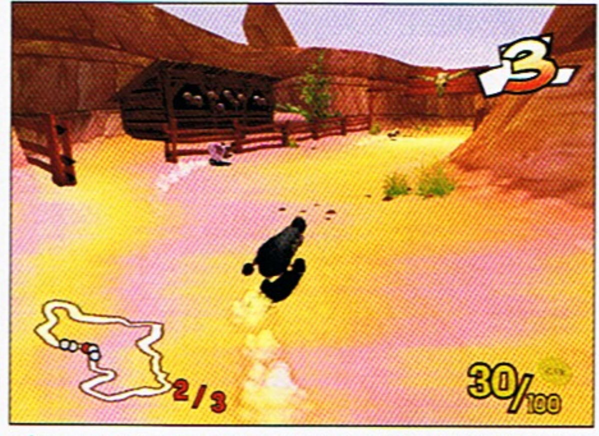

### NFS Most Wanted



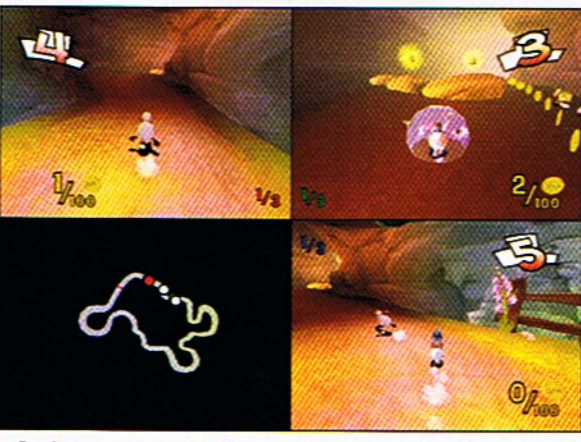
- **Las posibilidades de juego** de la referencia son mucho mayores: persecuciones, ascender posiciones en la lista negra, etc.
- **La banda sonora de la referencia** es un auténtico lujazo y además su motor gráfico se encuentra a años luz de lo que nos ofrece «Championsheep Rally».
- **En «Championsheep Rally»** no hay modo historia ni escenas cinemáticas.



▲ Compite con tu oveja a toda velocidad mientras recopilas monedas y utilizas todo tipo de objetos para poner fuera de juego a tus rivales.



▲ Las carreras son siempre muy abiertas, aunque creas que la victoria esta asegurada debes extremar las precauciones... ¡nunca se sabe!



▲ Puedes competir con hasta tres jugadores humanos, lo que eleva a cotas más altas la diversión y las posibilidades de cada circuito.

## Nuestra Opinión

**LO QUE NOS GUSTA**
- Control muy sencillo y ajustado.
- Pensado para los ordenadores más modestos.
- Ofrece jugabilidad, rápida y directa, desde el primer minuto.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Faltan más modos de juegos y competiciones.
- El sonido está poco cuidado y la música es repetitiva.
- Gráficamente es un juego muy desfasado.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

**MODO INDIVIDUAL**

***UN JUEGO SENCILLO Y ACCESIBLE** perfecto para partidas rápidas. Lamentablemente, también es demasiado escaso en muchos aspectos y tiene poco contenido para satisfacer a los aficionados a la velocidad más exigentes.*

**60**

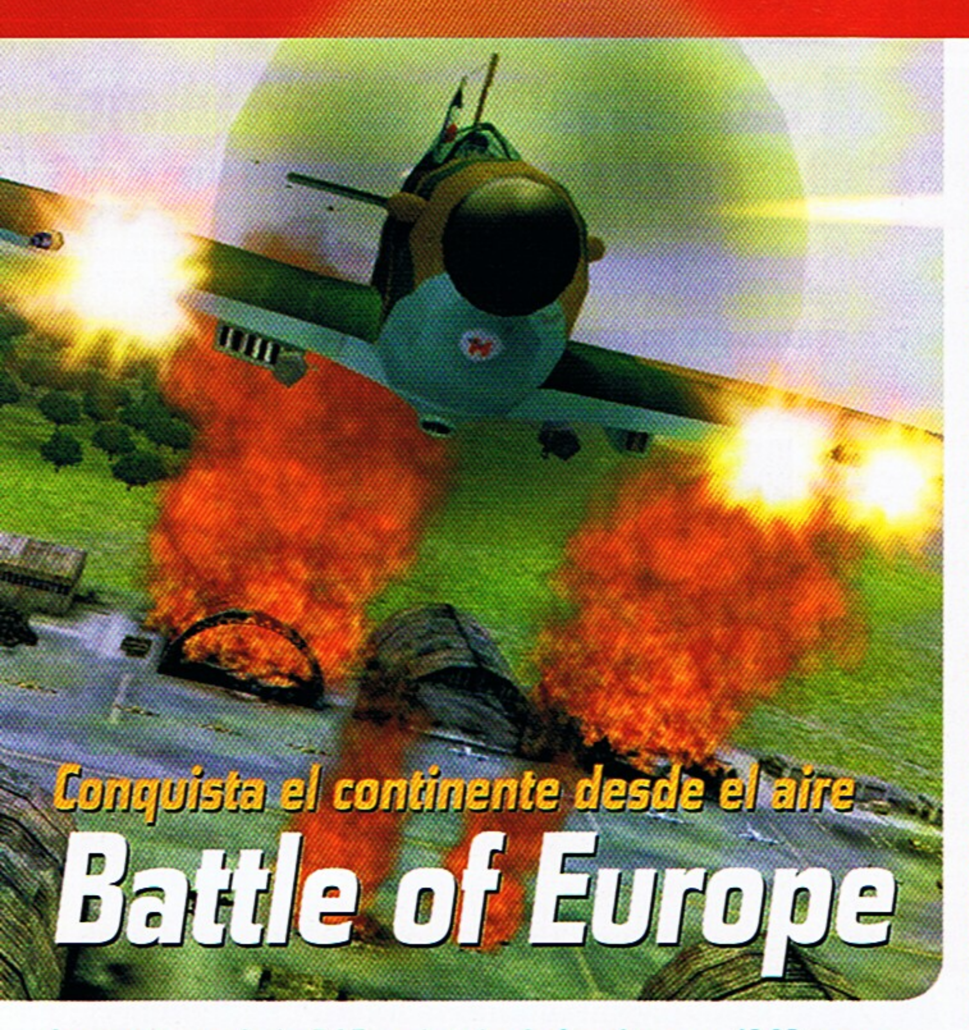



**FICHA TÉCNICA** 3+
- Género: Carreras
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: BlackSheep Studio
- Distribuidor: Puntosoft Interactive — Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 9,99 €
- Web: www.championsheep.com

Información escasa, descargas e imágenes.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Modos de juego:** 4
- **Personajes controlables:** 11 ovejas distintas
- **Escenarios:** 4 en 2 mundos diferentes
- **Modos Multijugador:** 4 jugadores en el mismo PC, (pantalla partida)

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium III a 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 350 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0 y 32 MB.



## Conquista el continente desde el aire

# Battle of Europe

**_Los aviones de la RAF y el cielo de Londres, en 1940, como escenario. Nada mejor para una buena ración de la mejor acción aérea y poner el gatillo de tu joystick al rojo vivo._**

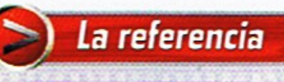
Ahora que salen muy pocos simuladores de combate aéreo, los juegos de acción con aviones como protagonistas se han hecho cargo de la situación, tomando su relevo con varios títulos que coinciden al mismo tiempo. «Battle of Europe» no es simplemente el último de todos ellos. A diferencia de otros juegos de acción y combate aéreo, no viene disfrazado de simulador. Esto es acción arcade y con todo el descaro... y sin querer parecer otra cosa.

### ARMAS EN EL AIRE

Te das cuenta enseguida porque, ya en pleno vuelo, mientras destruyes cazas y blancos terrestres, puedes recoger bonos que mejoran las armas, la resistencia o la maniobrabilidad de tu avión. Además, al cumplir los objetivos se abren nuevas misiones ocultas.

Si eres un veterano aficionado, seguramente su planteamiento te recordará a esos juegos de las recreativas, en los que te dejabas la paga. Pero, aun así, «Battle of Europe» es también un juego muy actual, que cuenta con un gran repertorio de perspectivas, misiones con múltiples objetivos –en una sucesión lineal, eso sí– y una gran variedad de aeronaves y situaciones diferentes.

Con todo ello, teniendo en cuenta además que dura muy poco, «Battle of Europe» es un juego que, si no eres muy exigente con el realismo, los gráficos y el sonido, te garantiza una diversión ocasional, sin efectos secundarios. O sea, que lo pones, te entretiene, y luego lo quitas sin quedarte obsesionado. Vamos, que es un buen arcade para un rato. ■ R.L.P.



## La referencia

### Heroes of The Pacific



- **Ambos están ambientados en la 2ª Guerra Mundial** pero «Heroes of The Pacific» se centra en las operaciones desde portaaviones.
- **«Heroes of the Pacific» exige más habilidad** que «Battle of Europe»
- **Los dos permiten volar** en cazas y bombarderos de ambos bandos, pero «Heroes of the Pacific» tiene muchas más misiones, incluyendo algunas históricas.

## INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 3+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Maus Software/BlackBean
- Distribuidor: Virgin Play  Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible  PVP Rec.: 29,95 €
- Web: **www.boe.blackbeangames.com** En inglés. Información mínima, pantallas, demos, etc.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

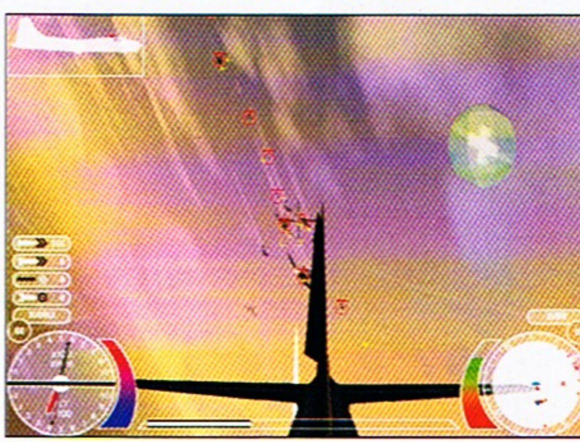
- **Aviones incluidos:** 21
- **Misiones:** 16
- **Niveles de dificultad:** Sí
- **Multijugador:** No
- **Campañas:** 1
- **Escenarios:** 5 (Inglaterra, Alemania, Noruega, Francia y España)

**LO QUE HAY QUE TENER**

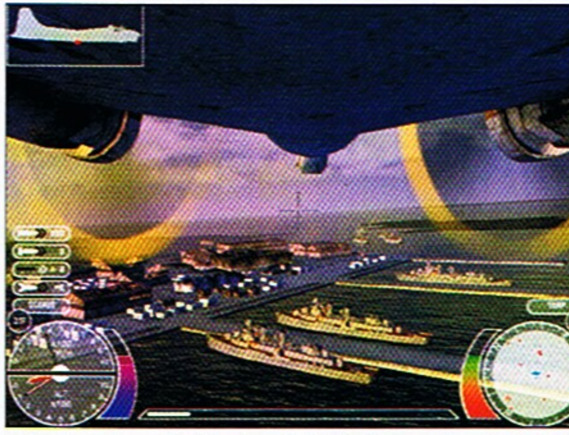
- **CPU:** Pentium 4 a 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0 y con 128 MB.



▲ Como piloto de la RAF te enfrentarás a dieciséis misiones repletas de acción y basadas en situaciones históricas de la 2ª Guerra Mundial.



▲ Hay que estar muy atento para recoger las bonificaciones que sueltan los aviones enemigos derribados. Te concederán ventajas que merecen la pena.



▲ Durante el desarrollo de las fases de bombardeo, complementarás la acción con el manejo de las torretas defensivas de los B-17.

## Nuestra Opinión

**LO QUE NOS GUSTA**

- Enseguida te haces con el control y los aviones se manejan muy bien.
- Las condiciones del clima son cambiantes.
- Gran variedad de aviones y situaciones.

**LO QUE NO NOS GUSTA**

- Sólo dieciséis misiones nos parecen pocas. Te quedas con ganas de más.
- El guión de las misiones es bueno pero lineal... ¿Y luego qué?






**MODO INDIVIDUAL**

**▶ LA ADRENALINA POR LAS NUBES.** *La intensidad de los combates y la sucesión de objetivos te mantienen con el pulso acelerado. Pero pronto recuperas tu ritmo normal, porque al cabo de dieciséis misiones todo termina.*



# ¡¡Al mejor precio!!

**La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!**






**TEL GIANT**
*ostal a hotel*
ate a levantar un imperio hotelero desde icios más humildes, con este juego de n que Nobilis pone a tu alcance por menos que cuesta una habitación cochambrosa peor pensión: 9,99 €.



**PIRE EARTH II**
*ategia histórica*
cepcional juego de estrategia de Mad y Sierra sigue ofreciendo batallas taculares y muy jugables, pero ahora precio inferior, 19,99 €, lo cual renueva nente su atractivo.



**N MCRAE RALLY 04**
*apar es más barato*
s a que FX pone «Colin McRae Rally 04» vo precio de 9,95 €. Un excelente juego nducción que ya está disponible y es sequible que nunca tanto en requisitos os como en precio.



**IANA JONES AND FATE OF ATLANTIS**
*ejor del género*
e, según muchos, es la mejor aventura a de la historia rememora su vieja gloria s a que Activision nos la ha vuelto a catorce años después, por 14,95 €.

JUEGO DEL MES Micromanía

# F.E.A.R.

## Sigue estando de miedo

### ANTES DECÍAMOS

Acción, terror, disparos, más terror... Un ejército de clones, un personaje misterioso del que corren extraños rumores sobre canibalismo y superpoderes y una terrorífica niña, Alma, que aparece y desaparece... Todo eso es «F.E.A.R.» y así en decenas de niveles repletos de emoción. Técnicamente es uno de los juegos más espectaculares que hayas visto, su calidad gráfica es asombrosa, el sonido espectacular y la IA está por encima de la de cualquier otro juego. Y además, está el miedo: «F.E.A.R.» te maneja, te hace mirar donde quiere, disparar donde no hay nada y acelera tu corazón con un simple sonido. Es acción brutal y terror del bueno, que ataca a tus entrañas y a tu psique... ¡Es increíble!

### AHORA DECIMOS

No es sólo que Alma siga dando el mismo miedo, es que «F.E.A.R.» mantiene intactas sus cualidades y suma algunas más. La aparición de actualizaciones han añadido al juego herramientas, mapas y modos de juego. Es la misma experiencia pero mejorada y más completa, aterradora y emocionante, para que estés pegado al PC mientras llega la expansión.



▲ Toneladas de acción, gráficos sobrecogedores, efectos increíbles... y miedo que te cala hasta la médula y te acompaña desde el prólogo hasta el final.

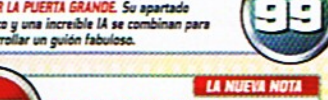






**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 18+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 29,99 €
- Comentado: MM 129 (Octubre 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Monolith/Sierra
- Distrib.: Vivendi
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.whatisfear.com/es



**LA ANTIGUA NOTA** 99
▶ **POR LA PUERTA GRANDE.** Su apartado técnico y una increíble IA se combinan para desarrollar un guión fabuloso.



**LA NUEVA NOTA** 97
▶ **PESADILLA EN PLENA FORMA.** Una obra maestra de la acción que desde su salida se ha actualizado con contenido adicional.



▲ Aquí está Alma, la niña que aparece, desaparece y acelera nuestro pulso. No le quites ojo porque... bueno, tú no le quites ojo.



▲ El guión y los personajes de «F.E.A.R.» te absorberán. Sólo cuando llegues al final podrás descubrir qué es lo que está pasando.

# Totally Neverwinter Nights

## Toda la serie al completo

### ANTES DECÍAMOS

Una terrible plaga que vencer te hará reunir un grupo de héroes y vivir una aventura de fantasía heroica formidable que se beneficia de un excelente entorno gráfico y un control sencillo y completísimo. Pero ahí no se acaban las virtudes de este juego, sino que tras la compleja y elaborada campaña individual ofrece un modo multijugador que probablemente sea el mejor que hemos podido disfrutar jamás en un juego de rol, y sin olvidarnos del Aurora Toolset, el fantástico editor de niveles incluido que combina potencia y sencillez.

### AHORA DECIMOS

Pocos juegos han recibido tanto contenido extra desde su aparición. En Internet existen centenares de módulos creados tanto por aficionados como por los creadores del juego, y hay una gran cantidad de personas que siguen jugando con el entusiasmo del primer día. La edición incluye el juego original y sus dos expansiones oficiales, «Shadows of Undrentide» y «Hordes of Underdark», sumando un buen pedazo del mundo de ficción de los Reinos Olvidados e incontables horas de juego que ayudarán a aliviar la espera de su inminente segunda parte.



▲ Toda la acción y fantasía del universo de rol AD&D recreado con más fidelidad y acierto que nunca.



▲ Las dos expansiones de «Neverwinter Nights» añaden horas de juego y un montón de novedades.

**INFOMANÍA**

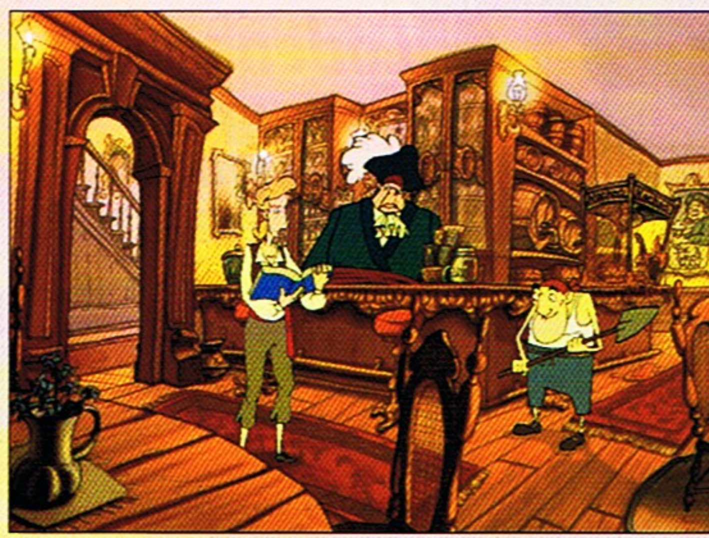
**FICHA TÉCNICA** 12+
- Género: Rol
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 91 (Agosto 2002)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Cía.: Bioware
- Distrib.: Atari
- Nº de CDs: 5
- Lanzamiento: Disponible
- Web: nwn.bioware.com

**LA ANTIGUA NOTA** — 93
▶ DIFÍCILMENTE SUPERABLE. Combina una estupenda campaña individual, un soberbio modo multijugador y un excepcional editor.

**LA NUEVA NOTA** — 91
▶ NO TE LO PIERDAS. Los gráficos acusan sus cuatro años pero aún tiene mucho contenido igual de jugable que entonces y a buen precio.

# The Curse of Monkey Island

## La maldición continúa



▲ Guybrush, el protagonista, tiene que eliminar la maldición que aqueja a su amada y vencer al pirata LeChuck resolviendo desafíos de inteligencia y habilidad en forma de puzzles.

### ANTES DECÍAMOS

Maldiciones, piratas, el mar Caribe... Y, por supuesto, toneladas de humor. La tercera parte de una de las aventuras más famosas de todos los tiempos utiliza, en esta ocasión, gráficos al estilo de de los dibujos animados, un nuevo interfaz y algunas pruebas que requieren cierta habilidad, aunque su género sigue siendo la aventura gráfica y no el arcade. Técnicamente pone el listón muy alto y el desarrollo sigue siendo divertidísimo, añadiendo a la nueva historia hilarantes personajes, bromas y guiños a los juegos anteriores.

### AHORA DECIMOS

Nadie puede resistirse al encanto, el sentido del humor y los puzzles y minijuegos de «The Curse of Monkey Island». No se podía antes y tampoco se puede ahora porque las buenas historias y los excelentes chistes nunca caducan. Sí es cierto que el juego no ha sido tan actualizado como pensábamos. Y es que esta reedición nos obliga a activar manualmente la compatibilidad con Windows 95 y el modo 256 colores, manipulando para ello en el icono de acceso directo. Pero si quieres una aventura magistral a precio reducido, la oferta es más que tentadora.



▲ Al igual que en el resto de la serie, el juego está plagado de situaciones divertidas.



▲ ¡Aquí está en persona! Uno de los villanos del género con más carisma: LeChuck.



**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 12+
- Género: Aventura
- PVP Rec.: 14,95 €
- Comentado: MM 36 (Enero 1998)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Cía.: LucasArts
- Distrib.: Activision
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Disponible
- Web: www.lucasarts.com

**LA ANTIGUA NOTA** — 90
▶ CADA VEZ MEJOR. La calidad gráfica está fuera de toda duda y la diversión propia de la saga se mantiene y se explota al máximo.

**LA NUEVA NOTA** — 86
▶ NO TAN AL DÍA. Merecía una mayor actualización en el apartado técnico pero la jugabilidad sigue igual, por las nubes.

## Series clásica

| ACTIVISION | |
|---|---|
| Caballeros de la Antigua República | 19, |
| Call of Duty Juego del Año | 19, |
| Call of Duty Expansion Pack | 19, |
| Empires: Los Albores de la Era Moderna | 9, |
| Full Throttle | 14, |
| Grim Fandango | 14, |
| Indiana Jones and The Fate of Atlantis | 14, |
| Lemony Snicket | 9, |
| Medieval. Total War | 19, |
| Return to Castle Wolfenstein | 9, |
| Star Wars Galaxies: The Total Experience | 19, |
| Star Wars Jedi Knight II. Jedi Outcast | 19, |
| Star Wars Jedi Knight III. Jedi Academy | 19, |
| Star Wars Republic Commandos | 19, |
| Soldier of Fortune 2 Gold Edition | 9, |
| Spider-Man. The Movie | 9, |
| X-Men. La Venganza de Lobezno | 9, |

| ATARI | |
|---|---|
| 7 Sins | 9, |
| Alone in the Dark. The New Nightmare | 9, |
| Axis & Allies | 9, |
| Children of the Nile | 9, |
| DRIV3R | 9, |
| Enter the Matrix | 9, |
| Magic the Gathering: Battlegrounds | 9, |
| Sonic DX | 9, |
| Sonic Heroes | 9, |
| Totally Neverwinter Nights | 19, |
| V-Rally 3 | 9, |
| Worms 3D | 9, |
| Worms Forts | 9, |

| ELECTRONIC ARTS | |
|---|---|
| Battlefield 1942 | 9, |
| Battlefield 2 Deluxe Edition | 49, |
| Battlefield Vietnam Classic | 19, |
| Command & Conquer Generals | 19, |
| Counter Strike Source | 29, |
| Day of Defeat Source | 19, |
| ESDLA La Batalla por la Tierra Media | 19, |
| James Bond 007 Nightfire | 19, |
| Half-Life Anthology | 19, |
| Half-Life 2 Game of the Year | 49, |
| FIFA Football 2005 | 9, |
| Los Sims Deluxe | 19, |
| Los Sims La Familia al Completo | 49, |
| Los Sims: Animales a Raudales | 9, |
| Los Sims: de Vacaciones | 9, |
| Los Sims: House Party | 9, |
| Los Sims: Magia Potagia | 9, |
| Los Sims: Primera Cita | 9, |
| Los Sims: Superstar | 9, |
| Medal of Honor Allied Assault | 9, |
| Medal of Honor Pacific Assault | 19, |
| NBA Live! 2005 | 19, |
| Need for Speed Underground 2 | 19, |
| Pack Los Sims 2 + Abren Negocios | 69, |
| Total Club Manager 2005 | 9, |

| FRIENDWARE | |
|---|---|
| Anno 1602 | 9, |
| Cycling Manager 4 | 9, |
| City of Heroes | 19, |
| Chariots of War | 9, |
| Crown of the North | 9, |
| Hearts of Iron II Doomsday | 19, |
| Mortyr II | 19, |
| Port Royale | 19, |
| Trainz 2004 Edición de Lujo | 29, |
| Tortuga | 9, |
| Victoria: Un Imperio Bajo el Sol | 19, |
| WW II Tank Commander | 19, |

| FX INTERACTIVE | |
|---|---|
| Apache vs Havoc | 9, |
| Codename Panzers | 9, |
| Hollywood Monsters | 9, |
| Imperivm La Guerra de las Galias | 9, |
| Imperivm II La Conquista de Roma | 9, |
| Imperivm III Grandes Batallas de Roma | 9, |
| Imperivm III Edición Coleccionista | 19, |
| Patrician III. Imperio de los Mares | 9, |
| Runaway | 9, |
| Sacred | 9, |
| The Longest Journey | 9, |
| Torrente: El Juego | 9, |
| Tzar Edición Oro | 9, |

| LUDIS GAMES | |
|---|---|
| Northland | 9, |
| X2: La Amenaza | 9, |

| MICROSOFT | |
|---|---|
| Age of Mythology Gold | 29, |
| Rise of Nations Gold | 29, |

## Series clásicas

| FX... / ...BILIS IBÉRICA | |
|---|---|
| ...n Soldier | 19,99€ |
| ...era Café | 19,99€ |
| ...er | 19,99€ |
| ...ic | 9,99€ |
| ...ic Collector | 39,99€ |
| ...ic 2 Gold | 19,99€ |
| ... Racer 3 Gold Edition | 19,99€ |
| ...s the Jupiter Incident | 19,99€ |
| ... Spellforce + Arx Fatalis | 19,99€ |
| ...lock Holmes | 19,99€ |
| ...t Storm | 19,90€ |
| ...her Gold | 19,99€ |
| ...force | 9,99€ |
| ...force Collector | 49,99€ |
| ...mania Sunrise | 19,99€ |
| ...sport Giant Gold Edition | 19,99€ |

| ...NETA DE AGOSTINI | |
|---|---|
| ...acks II | 9,95€ |
| ... 6 Juegos Clásicos | 19,95€ |
| ...e | 9,95€ |
| ... Legends | 9,95€ |
| ...Westerner | 9,95€ |
| ... Aftermath | 9,95€ |

| ...EIN | |
|---|---|
| ...mpionship Manager 5 | 19,95€ |
| ...mandos 3 | 19,95€ |
| ...mandos Saga | 29,95€ |
| ...tantine | 19,95€ |
| ...torians | 19,95€ |

| ...TO SOFT | |
|---|---|
| ...risión Reincidentes | 9,99€ |
| ...ncias | 19,99€ |

| ...E 2 | |
|---|---|
| ...d Theft Auto 3 | 9,99€ |
| ...d Theft Auto Vice City | 9,99€ |
| ...d Theft Auto San Andreas | 29,99€ |
| ...en & Dangerous 2 | 19,99€ |
| ...en & Dangerous 2 Gold Pack | 44,99€ |
| ...n II Kings of War | 19,99€ |
| ... | 9,99€ |
| ...hunt | 19,99€ |
| ... Payne 2 | 9,99€ |
| ...ight Club II | 9,99€ |
| ...us Sam: The 2nd Encounter | 19,99€ |
| ...ghold 2 Deluxe | 44,99€ |
| ...co II: La Bahía de los Piratas | 19,99€ |
| ...ong | 19,99€ |

| ... | |
|---|---|
| ...en Sword: El Sueño del Dragón | 9,95€ |
| ...ammer 40.000 Dawn of War Gold | 49,95€ |
| ...ammer 40.000 Dawn of War GOTY | 34,95€ |

| ...SOFT | |
|---|---|
| ...f Empires Gold | 9,95€ |
| ...nd Good & Evil | 9,95€ |
| ...hers in Arms Road to Hill 30 | 19,95€ |
| ...bat Flight Simulator 2 | 9,95€ |
| ...e Scene Investigation CSI | 9,95€ |
| ...son Skies | 9,95€ |
| ...ry | 19,95€ |
| ...ancer | 9,95€ |
| ...t Recon | 9,95€ |
| ...es of Might & Magic IV + 2 Exp. | 9,95€ |
| ...Sturmovik | 9,95€ |
| ... On | 9,95€ |
| ...owind + Tribunal + Bloodmoon | 9,95€ |
| ... V | 19,95€ |
| ...as del Caribe | 9,95€ |
| ...e of Persia El Alma del Guerrero | 19,95€ |
| ...e of Persia Las Arenas del Tiempo | 19,95€ |
| ...bow Six + Eagle Watch + Black Thorn | 9,95€ |
| ...bow Six Lockdown | 19,95€ |
| ...t Hunter 2 | 9,95€ |
| ...es ¿En tu casa o en la mía? | 9,95€ |
| ...ter Cell Chaos Theory | 19,95€ |
| ...ter Cell Pandora Tomorrow | 9,95€ |
| ...Tycoon | 9,95€ |

| ...GIN PLAY | |
|---|---|
| ...sics Collection (Sin, Heretic II...) | 19,95€ |
| ... Age of Camelot + exp. | 29,95€ |
| ... Novalogic 1 (J. Op. Typh. + Escal.) | 24,95€ |
| ... Novalogic 2 (F-22 + A.F. 2+ Com 4) | 24,95€ |
| ...iller Black Edition | 39,95€ |

| ...ENDI | |
|---|---|
| ...ard Pack (Star.+War.+Diablo II+exp) | 39,99€ |
| ...o II The Lord of Destruction | 14,99€ |
| ...R. | 29,99€ |
| ...raft + Brood War | 14,99€ |
| ...raft III | 14,99€ |
| ...d of Warcraft | 29,99€ |

# Hearts of Iron II Doomsday

## Dominar el mundo moderno

### ANTES DECÍAMOS

Como máximo gobernante de un estado, controlarás su economía, política, diplomacia y ejércitos a través de infinidad de tablas y mapas en tiempo real. «Hearts of Iron II» es un juego de un rigor histórico y profundidad increíble, con un aspecto general más atractivo que en la entrega anterior. Su complejidad puede hacer que resulte confuso para algunos, pero recompensa a aquellos con la paciencia suficiente con una profundidad estratégica pocas veces vista.

### AHORA DECIMOS

«Hearts of Iron II: Doomsday» amplía considerablemente el juego original, incorporando un editor de escenarios, la posibilidad de enfrentarse a una hipotética Tercera Guerra Mundial con la nación que elijas y también permite recorrer cronológicamente hasta el año 1953 en el juego, abarcando los primeros años de la Guerra Fría. No es más asequible que antes, pero sí que es igual de profundo, complejo y apasionante. ¿Quieres estrategia seria y de altura? Aquí la tienes.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 3+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 123 (Abril 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Paradox
- Distribuidor: Friendware
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Disponible
- Web: www.paradoxplaza.com



**LA ANTIGUA NOTA** 89
▶ *PARA MAESTROS. Si crees que posees talento estratega, éste es el desafío que estabas esperando para ponerlo a prueba.*

**LA NUEVA NOTA** 90
▶ *ESTRATEGIA PURA. Y dura, no para cualquiera, pero muchos estrategas celebrarán esta edición, más barata y con una expansión.*



▲ Controlar la política de una nación del siglo XX no es fácil pero sí muy satisfactorio para un buen estratega.



▲ Esta edición introduce las novedades de la expansión, entre ellas, poder jugar hasta el año 1953.

# Codename Panzers

## La guerra de cerca

▲ Ya sea al mando de una división entera o de un pequeño grupo de asalto, la estrategia táctica del juego es vibrante y en todas las misiones plantea interesantes desafíos tácticos.

### ANTES DECÍAMOS

Al mando de un batallón de tanques, vehículos y soldados irás superando varios objetivos en cada misión sacando lo mejor de cada una de tus unidades. «Panzers» consta de tres campañas y tres ejércitos con réplicas históricas de la 2ª Guerra Mundial. Las batallas se desarrollan en entornos en 3D altamente detallados, con efectos especiales y animaciones que dan lugar a un gran espectáculo bélico. Aunque los tres ejércitos son casi idénticos en sus características, el equilibrio entre los bandos hacen de «Panzers» un juego que se disfruta con intensidad hasta el final, ofreciendo un gran despliegue de posibilidades tácticas.



▲ Buena parte de «Panzers» consiste en aprovechar las cualidades de cada unidad.



▲ Todas los aviones, tanques y vehículos son recreaciones detalladas de los auténticos.

### AHORA DECIMOS

Este es un buen ejemplo de un juego de estrategia sencillo en su control y planteamiento, pero difícil de completar si no dominas los aspectos tácticos. Posee un aspecto gráfico realista, un gran contenido en las tres campañas y muchas opciones para los modos multijugador. Teniendo el precio en cuenta frente a su calidad, resulta un juego ideal, tanto para los estrategas ya iniciados como para quienes busquen una introducción al género.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 12+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 116 (Sep. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Cía.: Stormregion/CDV
- Distribuidor: FX Interactive
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Disponible
- Web: www.panzers.de

**LA ANTIGUA NOTA** 95
▶ *DE LO MEJOR EN ESTRATEGIA TÁCTICA. Su realismo y calidad de variables estratégicas te harán sentir como un comandante.*

**LA NUEVA NOTA** 93
▶ *QUE NO TE DESPISTE EL PRECIO. Lógicamente ha sido superado por su continuación, pero aún ofrece emoción, espectáculo y jugabilidad.*

# La Lista de Micromanía

**¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.**

## Los Recomendados

Dos títulos tan jugosos como «Civcity Roma» y «Dreamfall» se incorporan a esta selección, en la que también hay algunos movimientos y bajas, pero lo mejor es que cada uno de estos quince juegos sigue siendo genial.



### 1 Titan Quest

- Rol - Iron Lore/THQ
- THQ - 49,95 €

El sucesor natural de «Diablo» está aquí, y viene acompañado de todo lo que esperábamos: una ambientación excelente, una tecnología fantástica y, por encima de todo, una jugabilidad descomunal que te tendrá enganchado durante meses. No te lo puedes perder.

- Comentado en Micromanía 138
- Puntuación: 95







### 2 Prey

- Acción - Human Head/Take 2
- Take 2 - 49,99€

Uno de los mejores juegos de acción del momento, con una jugabilidad revolucionaria, un diseño alucinante y un argumento digno de una película de Hollywood.

- Comentado en Micromanía 138
- Puntuación: 94





### 3 CivCity Roma

- Estrategia - Firefly/2K Games
- Take 2 - 39,99 €

El excelente juego de gestión que nos pide levantar y mantener una espectacular y detalladadísima urbe romana merece que todos los aficionados le den una oportunidad.

- Comentado en Micromanía 139
- Puntuación: 85

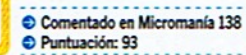


### 8 Rise & Fall

- Estrategia - Midway
- Virgin Play - 49,95 €

Rick Goodman nos ha sorprendido de nuevo con un juego genial que combina magistralmente la estrategia en tiempo real con la acción más trepidante.

- Comentado en Micromanía 138
- Puntuación: 93









### 9 Ghost Recon Advanced Warfighter

- Acción Táctica - GRIN
- Ubisoft - 44,95 €

Vive la guerra más realista en este fantástico juego de acción táctica en el que sólo sobrevivirás si sabes combatir en equipo.

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 90





### 10 SpellForce 2

- Estrategia/Rol - Phenomic
- Nobilis - 39,95 €

La saga que nos descubrió que estrategia y rol combinan mejor que el pan y los huevos fritos vuelve con una nueva entrega más espectacular y apasionante que nunca.

- Comentado en Micromanía 135
- Puntuación: 90







### 11 Tomb Raider. Legend

- Acción/Aventura - Crystal Dyn.
- EIDOS - 49,95 €

La heroína más famosa de los videojuegos vuelve en mejor forma que nunca con un juego soberbio que recupera toda la magia de la primera entrega de la serie.

- Comentado en Micromanía 136
- Puntuación: 94

## La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

### Estrategia — Civilization IV

- Firaxis/2K Games - Take 2 - 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

- Comentado en MM 131 - Puntuación: 96



### Acción — F.E.A.R.

- Monolith - Vivendi - 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

- Comentado en MM 129 - Puntuación: 99



### Aventura — Fahrenheit

- Quantic Dream - Atari - 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128 - Puntuación: 90



## Los más vendidos en ... España

| Título | Género | Compañía |
|---|---|---|
| 1. Heroes of Might & Magic V (+12) | Estrategia | Ubisoft |
| 2. Los Sims 2: Decora tu Familia (+12) | Simulación | Electronic Arts |
| 3. Guild Wars: Factions (+12) | Rol Online | Friendware |
| 4. Los Sims 2 Abren Negocios (+12) | Simulación | Electronic Arts |
| 5. Los Sims 2 (+7) | Simulación | Electronic Arts |
| 6. Guild Wars: Facts. Ed. Colecc.(+12) | Rol Online | Friendware |
| 7. La Batalla por la Tierra... II (+12) | Estrategia | Electronic Arts |
| 8. FIFA 06 (+3) | Deportivo | Electronic Arts |
| 9. Los Sims Deluxe Classics (+7) | Simulación | Electronic Arts |
| 10. World of Warcraft (+12) | Rol Online | Vivendi |

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a mayo de 2006.

## Los más vendidos en ... U.K.

| Título | Género | Compañía |
|---|---|---|
| 1. Rise & Fall (+16) | Estrategia | Midway |
| 2. Titan Quest (+12) | Rol | THQ |
| 3. Half-Life 2: Episode One (+16) | Acción | Electronic Arts |
| 4. The Sims 2 (+7) | Simulación | Electronic Arts |
| 5. Championship Manager 2006 (+3) | Estrategia | Eidos |
| 6. Football Manager 2006 (+3) | Estrategia | Sega |
| 7. The Sims 2 Open for Business (+12) | Simulación | Electronic Arts |
| 8. World of Warcraft (+12) | Rol Online | Vivendi |
| 9. Guild Wars Factions (+12) | Rol Online | NCSoft |
| 10. Total War Eras (+12) | Estrategia | Creative Assembly |

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 2ª semana de julio de 2006.

## Los más vendidos en ... U.S.A.

| Título | Género | Compañía |
|---|---|---|
| 1. World of Warcraft (+12) | Rol Online | Vivendi |
| 2. The Sims 2 (+7) | Simulación | Electronic Arts |
| 3. Prey (+18) | Acción | Take 2 |
| 4. The Elder Scrolls IV:Oblivion (+18) | Rol | Take 2 |
| 5. Sid Meier's Civilization IV (+12) | Estrategia | Take 2 |
| 6. Warcraft III Battle Chest (+12) | Estrategia | Vivendi |
| 7. Microsoft Flight Sim. 2004 (+3) | Simulación | Microsoft |
| 8. The Sims 2 Open for Business (+12) | Simulación | Electronic Arts |
| 9. Cars Radiators Spring Adv. (+3) | Aventura | THQ |
| 10. Half-Life 2: Episode One (+16) | Acción | Electronic Arts |

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de julio de 200

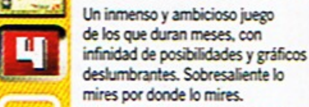
### Oblivion

4 =

- Rol · Bethesda Softworks
- Take Two · 49,99€

Un inmenso y ambicioso juego de los que duran meses, con infinidad de posibilidades y gráficos deslumbrantes. Sobresaliente lo mires por donde lo mires.

- Comentado en Micromanía 135
- Puntuación: 95







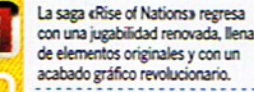
### Rise of Nations Rise of Legends

5

- Estrategia · Big Huge Games
- Microsoft · 54,95 €

La saga «Rise of Nations» regresa con una jugabilidad renovada, llena de elementos originales y con un acabado gráfico revolucionario.

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 95



### Dreamfall



6 N

- Aventura · Funcom
- Friendware · 44,95 €

La continuación de «The Longest Journey» trae consigo uno de los mejores argumentos del género en los últimos años. Sería una pena que te lo perdieras, ¿no crees?

- Comentado en Micromanía 139
- Puntuación: 90





### Guild Wars Factions



7

- Rol Online · ArenaNet/NCSoft
- Friendware · 44,95 €

Más regiones, nuevas profesiones, más contenidos, reglas... ¡y sin cuotas mensuales! ¿Os extraña que nos hayamos vuelto a enganchar?

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 96

### Hitman: Blood Money



12

- Acción · IO/EIDOS
- Proein · 44,95 €

Ponte en la piel del agente 47 y disfruta en esta cuarta entrega de la serie de un apasionante juego de acción táctica repleto de nuevas opciones y posibilidades.

- Comentado en Micromanía 138
- Puntuación: 90







### Heroes of Might & Magic V



13

- Estrategia · Nival
- Ubisoft · 19,95 €

El mismo espíritu de siempre junto a una novedosa tecnología han conseguido "reengancharnos" a esta serie clásica de la estrategia.

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 90

### Civilization IV



14

- Estrategia · Firaxis/2K Games
- Take 2 · 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas encontrarás tan seguras.

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 96





### TOCA Race Driver 3



15

- Velocidad · Codemasters
- Codemasters · 39,95 €

No encontrarás un juego de velocidad más completo que éste: Simulación realista, pruebas a montones... Y todo con una tecnología gráfica espectacular.

- Comentado en Micromanía 133
- Puntuación: 95

## Rol

### The Elder Scrolls IV. Oblivion

Bethesda · Take 2 · 49,99 €

Sin duda el juego de rol más absorbente y completo de los últimos tiempos, con cientos de horas de juego y una libertad casi absoluta. Imprescindible.

Comentado en MM 135 · Puntuación: 95



## Velocidad

### TOCA Race Driver 3

Codemasters · Codemasters · 39,95 €

Por su nivel técnico, por tener una jugabilidad que se adapta a todos los niveles y jugadores y la cantidad de opciones, es la referencia del género.

Comentado en MM 133 · Puntuación: 95



## Simulación

### Silent Hunter III

Strategic Simulations · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



## Deportivos

### Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



# Selección del lector

**La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.**

## Estrategia

Mes de novedades en las zonas media y baja de la lista, con la entrada de «Heroes of Might & Magic V» y «Rise & Fall», mientras los dos primeros se mantienen intactos.



**1 Age of Empires III** (=)
32% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Ensemble/Microsoft
Microsoft





**2 Sid Meier's Civilization IV** (=)
26% de las votaciones
MM 131 · Puntuación: 96
Firaxis/2K Games
Take 2



**3 Heroes of Might and Magic V** (N)
20% de las votaciones
MM 137 · Puntuación: 90
Nival Interactive/Ubisoft
Ubisoft

**4 La Batalla por la Tierra Media II** (↓)
15% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 90
EA Games
Electronic Arts

**5 Rise & Fall** (N)
7% de las votaciones
MM 138 · Puntuación: 95
Stainless Steel/Midway
Virgin Play

## Acción

Estaba claro que la llegada de «Prey» iba a dejarse notar en los primeros puestos. «F.E.A.R.» aguanta el tipo y «Half-Life 2» es el perjudicado, bajando un puesto.



**1 F.E.A.R.** (=)
28% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 99
Monolith/Sierra
Vivendi



**2 Prey** (N)
22% de las votaciones
MM 138 · Puntuación: 94
HumanHead/3D Realms/2K
Take 2



**3 Half-Life 2** (↓)
20% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi

**4 Ghost Recon Advanced Warfighter** (↑)
17% de las votaciones
MM 137 · Puntuación: 90
GRIN/Ubisoft
Ubisoft

**5 Call of Duty 2** (↓)
13% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 98
Infinity Ward/Activision
Activision

## Aventura

La única novedad de la lista es muy curiosa, ya que «Grim Fandango», tiene ocho años a sus espaldas, pero su reedición le ha devuelto el favor de los aficionados.



**1 Fahrenheit** (=)
28% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari



**2 Ankh** (=)
26% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 82
Deck 13
Take 2



**3 Myst V End of Ages** (=)
19% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
UbiSoft

**4 Grim Fandango** (N)
16% de las votaciones
MM 47 · Puntuación: 92
LucasArts
Activision

**5 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** (=)
11% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 85
Headfirst/Bethesda
Ubisoft

## Rol

Junto a la llegada de «Titan Quest» hay que destacar la subida de «Guild Wars Factions», pese a que no es capaz de arrebatar la primera posición del rey del momento, «Oblivion».



**1 The Elder Scrolls IV Oblivion** (=)
31% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 95
Bethesda
Take 2



**2 Guild Wars Factions** (↑)
24% de las votaciones
MM 137 · Puntuación: 96
NCsoft
Friendware



**3 Titan Quest** (N)
19% de las votaciones
MM 138 · Puntuación: 95
Iron Lore/THQ
THQ

**4 World of Warcraft** (↓)
17% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi

**5 Guild Wars** (↓)
9% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCsoft
Friendware

## Velocidad

«TOCA Race Driver 3» y «Evolution GT» intercambian sus puestos además del regreso de «Juiced», ausente de la lista unos meses y que vuelve al quinto puesto.



**1 Need for Speed Most Wanted** (↑)
32% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 94
EA Games
Electronic Arts



**2 Evolution GT** (↑)
27% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ

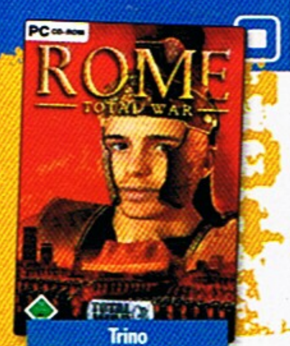


**3 TOCA Race Driver 3** (↓)
21% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 94
Codemasters
Proein

**4 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology** (=)
12% de las votaciones
MM 136 · Puntuación: 89
Milestone/Blackbean
Virgin Play

**5 Juiced** (N)
8% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Juice Games/THQ
THQ

## El espontáneo



Trino

“Veni, Vidi, Vinci. Ya me siento como Julio en «Rome Total War»”

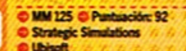
¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

## Simulación

«Silent Hunter III» arrebata a «Pacific Fighters» la cabeza de la lista mientras que entra una novedad en la última posición, el reciente «Dangerous Waters».



**1 Silent Hunter III** (↑)
- 28% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft





**2 Pacific Fighters** (↓)
- 26% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



**3 Lock On Air Combat Simulation** (=)
- 24% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft

**4 Falcon 4.0 Allied Force** (=)
- 13% de las votaciones
- MM 134 · Puntuación: 80
- Lead Pursuit/Graphsim
- Friendware

**5 Dangerous Waters** (N)
- 9% de las votaciones
- MM 135 · Puntuación: 87
- Sonalysts/Black Bean Games
- Virgin Play

## Deportivos

Con los dos primeros puestos copados por los habituales, la novedad queda para la entrada del fútbol sencillo pero terriblemente adictivo de «Sensible Soccer 2006».



**1 Pro Evolution Soccer 5** (=)
- 32% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami



**2 FIFA 06** (=)
- 28% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



**3 Sensible Soccer 2006** (N)
- 21% de las votaciones
- MM 138 · Puntuación: 80
- Codemasters
- Codemasters

**4 Copa Mundial FIFA 06** (↓)
- 12% de las votaciones
- MM 137 · Puntuación: 83
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

**5 NBA Live 06** (↓)
- 7% de las votaciones
- MM 131 · Puntuación: 87
- Sports Interactive/Sega
- Atari

# Clásicos de todos los tiempos

*En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.*

## Estrategia



| 1 Warcraft III | 2 Civilization III | 3 Age of Empires III |
|---|---|---|
| 53% de las votaciones | 31% de las votaciones | 16% de las votaciones |
| Comentado en MM 90 | Comentado en MM 87 | Comentado en MM 130 |
| Puntuación: 92 | Puntuación: 90 | Puntuación: 94 |
| Blizzard | Firaxis | Ensemble |

## Acción



| 1 Half-Life 2 | 2 Half-Life | 3 Doom 3 |
|---|---|---|
| 49% de las votaciones | 36% de las votaciones | 15% de las votaciones |
| Comentado en MM 119 | Comentado en MM 61 | Comentado en MM 116 |
| Puntuación: 98 | Puntuación: 91 | Puntuación: 98 |
| Valve | Valve | id Software |

## Aventura



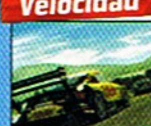
| 1 Monkey Island 4 | 2 Fahrenheit | 3 Sam & Max |
|---|---|---|
| 35% de las votaciones | 35% de las votaciones | 30% de las votaciones |
| Comentado en MM 70 | Coment. en MM 128 | Coment. en MM 70 (2ª Ep) |
| Puntuación: 89 | Puntuación: 90 | Puntuación: 95 |
| LucasArts | Atari | LucasArts |

## Rol



| 1 Neverwinter N. | 2 Diablo II | 3 Oblivion |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 37% de las votaciones | 24% de las votaciones |
| Comentado en MM 80 | Comentado en MM 67 | Coment. en MM 135 |
| Puntuación: 91 | Puntuación: 85 | Puntuación: 95 |
| Bioware | Blizzard | Bethesda |

## Velocidad



| 1 TOCA 2 | 2 Grand Prix 4 | 3 NFS Underground |
|---|---|---|
| 40% de las votaciones | 37% de las votaciones | 23% de las votaciones |
| Comentado en MM 111 | Comentado en MM 87 | Comentado en MM 107 |
| Puntuación: 90 | Puntuación: 90 | Puntuación: 88 |
| Codemasters | Microprose | EA Games |

## Simulación



| 1 Silent Hunter II | 2 IL-2 Sturmovik | 3 Combat F. Sim. 2 |
|---|---|---|
| 41% de las votaciones | 39% de las votaciones | 20% de las votaciones |
| Comentado en MM 84 | Comentado en MM 83 | Comentado en MM 70 |
| Puntuación: 92 | Puntuación: 90 | Puntuación: 90 |
| SSi/Ubisoft | 1C/Maddox Games | Microsoft |

## Deportivos



| 1 Pro Evo Soccer 4 | 2 FIFA 2002 | 3 PC Fútbol 2001 |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 36% de las votaciones | 25% de las votaciones |
| Comentado en MM 119 | Comentado en MM 80 | Comentado en MM 66 |
| Puntuación: 94 | Puntuación: 71 | Puntuación: 86 |
| Konami | EA Sports | Dinamic |

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

## Vota por tus juegos favoritos

Micromanía

- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

Tus datos personales, conforme a la normativa vigente sobre Protección de Datos Personales, serán incorporados a un fichero, del que es responsable Hobby Press S.A. para gestionar el envío de la camiseta, y serán destruidos posteriormente.



# Titan Quest

## Despierta la furia de los titanes

**¡Canta oh, musa, la cólera del héroe helénico Pericles!, de cómo su lucha para salvarnos de Tifón, el último de los titanes, le llevó de nuestra amada Grecia al misterioso Egipto e incluso más allá de la tierra de los medas. Todo comenzó en una cálida mañana de verano, cerca de la apacible villa de Helon...**

Una aldea está en peligro. Pericles se dirigió hacia un hombre que gritaba junto al camino, quien le suplicó que salvara a su caballo de unas de bestias que lo acosaban. Sin pensarlo dos veces, Pericles entró en el campo y las dio muerte rápidamente. El hombre, agradecido, le indicó la dirección de su aldea, advirtiéndole de que llevaba cierto tiempo siendo asediada por una banda de bestias como las anteriores.

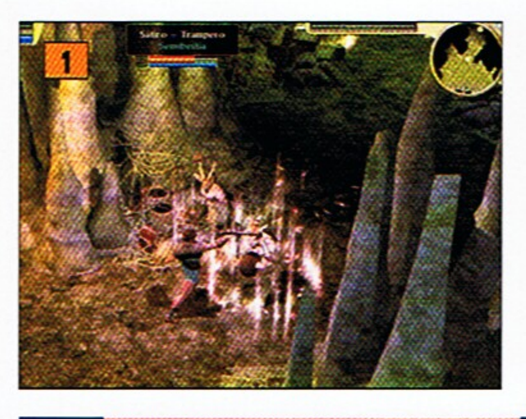
### LA ALDEA

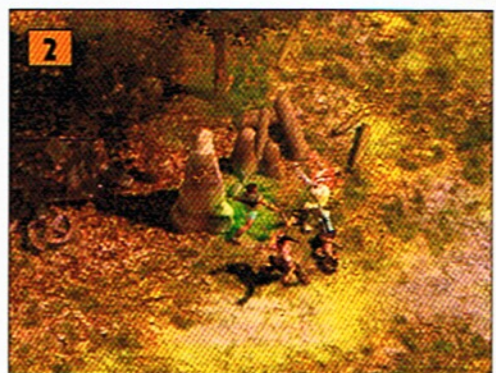
Allí, la situación era peor de lo que se imaginaba, ya que las bestias estaban al servicio de un peligroso chamán sátiro, y estaban quemando los campos de cultivo. Decidido a salvaguardar a aquella gente, tras beber de la fuente de rejuvenecimiento y activar el portal, Pericles fue al Norte de la aldea para acabar con el chamán. No tardó en encontrarle rodeado de sus secuaces y, sabiendo que no se atrevería al desafío de una aristeia, se acercó corriendo hacia ellos para luego retroceder hacia las afueras del campamento. Confiaba en que algunas bestias le siguieran y pudiera dividirlas para acabar con ellas más fácilmente. Así fue y Pericles pronto se encontró frente a frente con el chamán, al que dio muerte tras un breve combate.

El recibimiento de nuestro héroe fue glorioso a la vuelta a Helon, pero no pudo disfrutarlo durante mucho tiempo. Antes de que los hombres bestia pudieran reorganizarse era preciso entrevistarse con Leonidas de Esparta, para que mandara unos cuantos hombres a proteger la aldea. Pericles era el elegido.

### EL CAMINO ESPARTANO

De nuevo en el camino, Pericles se vio frecuentemente asaltado por bestias, arpías y algún que otro demonio sediento de sangre. Procedió sabiamente al no permitir a esos brutos que le acorralaran. Separándolos







**[1]** El mapa te ayuda a desplazarte por los mapeados del juego. **[2]** Los santuarios te darán bonos temporales que aumentarán tus capacidades ofensivas. **[3]** Bebe de las fuentes de rejuvenecimiento para guardar el último sitio por el que has pasado en la memoria del juego. **[4]** Para derrotar a Neso es imprescindible que te enfrentes a él solo, sin que le ayuden sus centauros. **[5]** Recoge el equipo que encontrarás guardado en los cofres esparcidos por el mapeado del juego.




en grupos de no más de dos o tres rivales consiguió abatirlos a todos. La experiencia que consiguió luchando contra ellos le ayudó a desarrollar su afinidad con la maestría de la tierra, con lo que empezó a mejorar el daño que infringía con sus armas.

Llegó al campamento espartano, lugar de los mejores guerreros de toda Grecia, y solicitó reunirse con Leonidas. Pero si quería entrevistarse con el general era preciso que Pericles se ganara el respeto de los espartanos derrotando a Neso, un caudillo centauro que estaba hostigando a la hueste espartana.

No dudándolo un solo instante, Pericles salió a la espesura en busca de la bestia. Neso fue un rival muy duro. Tenía un cuerno de caza con el que convocaba a su lado a más centauros para que le ayudaran a combatir. Pericles no se dejó engañar y utilizó la misma estrategia que con el chamán sátiro y pronto acabó con todos ellos.

De vuelta en el campamento Pericles por fin logró hablar con Leonidas. El espartano le indicó que mandaría hombres a defender Helon, pero que los ataques que sufría la aldea no eran algo aislado. Hasta donde había oído, toda Grecia estaba sufriendo ataques de seres sobrenaturales...

## LA OFRENDA, PARA EL ORÁCULO

Tan grave parecía la situación que había pensado en ir a consultar al Oráculo de Delfos, pero como no podía prescindir de ningún soldado, pidió a Pericles que fuera él a consultarlo. Por el camino debía pasar por Megara para hablar con Timón, un antiguo amigo, que le recomendaría un obsequio adecuado para llevarle al Oráculo.

Ya en camino, avanzó hacia el Norte abriéndose paso a golpe de espada entre bestias, arañas y no-muertos. Sabiamente, cada vez que llegaba a una nueva región hacia un alto en la fuente de rejuvenecimiento y bebía de sus aguas. Igualmente, examinaba sus pertenencias para ver si llevaba todo lo necesario. Luego, tenía que invocar la magia de los dioses y usar el portal mágico a Helon o al campamento espartano para comprar mercancías, o para vender lo que no usara.

Ya en Megara, Pericles no tardó en localizar a Timón... Una ofrenda adecuada para el oráculo sería una rama del olivo sagrado que había en la colina junto al valle de Helicos. Ese árbol estaba de camino de Delfos, por lo que no demoraría mucho su viaje. Tras agradecerle sus consejos Pericles se despidió de Timón, y puso rumbo hacia la colina. ▶▶

**Quiz 1**

*Aristeia es:*

- A. El nombre de la mujer de Pericles.
- B. Un tipo de espada corta.
- C. El momento cúspide de gloria de un guerrero.

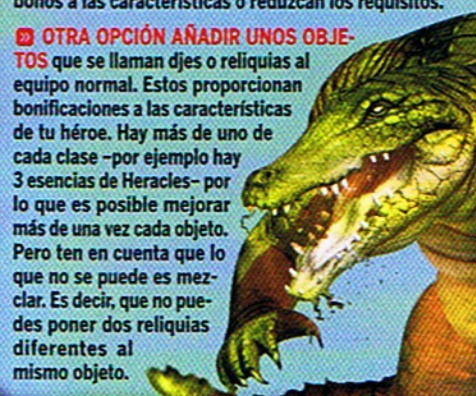







**TODAS LAS ARMAS Y LAS ARMADURAS** tienen unos requisitos mínimos para poder usarse. Para poder ponérselos el personaje tiene dos opciones: gastarse los puntos de habilidad que reciba al subir de nivel o encontrar elementos de equipo mágico que le den bonos a las características o reduzcan los requisitos.

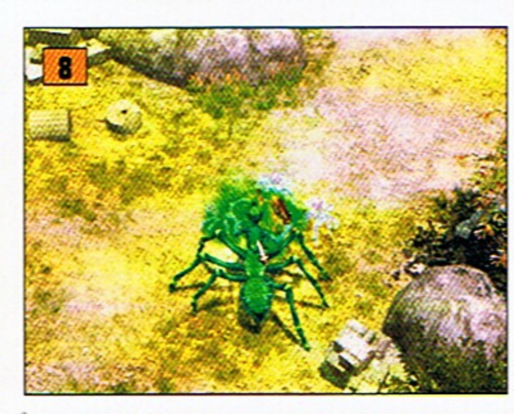
**OTRA OPCIÓN AÑADIR UNOS OBJETOS** que se llaman djes o reliquias al equipo normal. Estos proporcionan bonificaciones a las características de tu héroe. Hay más de uno de cada clase –por ejemplo hay 3 esencias de Heracles– por lo que es posible mejorar más de una vez cada objeto. Pero ten en cuenta que lo que no se puede es mezclar. Es decir, que no puedes poner dos reliquias diferentes al mismo objeto.





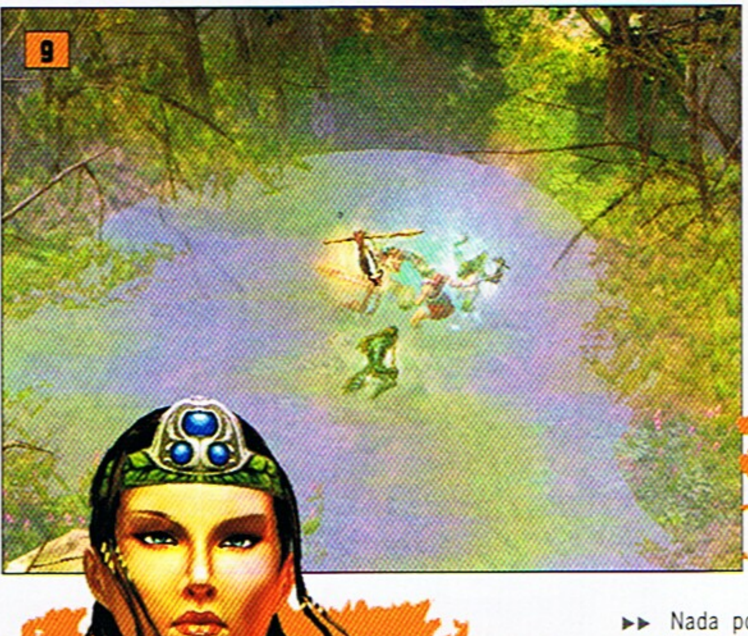







**[6]** Los personajes con un rombo amarillo sobre su cabeza dan información sobre las misiones. **[7]** Recoge los objetos que sueltan los enemigos para venderlos en las ciudades. **[8]** Aléjate de la reina araña y consigue que te sigan las arañas que convoca, para poder matarlas una a una. **[9]** Siempre que luches contra varios enemigos ataca primero al más poderoso. **[10]** Cada vez que completes una misión, recibirás experiencia, dinero y bonos.




**Cada vez que llegues a una nueva región, bebe las aguas de su fuente de juventud para guardar la posición y regresar allí si mueres**

▸▸ Nada podía prepararle para el dantesco episodio que vio al llegar: ¡el lugar ardía hasta los cimientos! Unas arañas gigantes lo habían prendido fuego. Sintiendo que no había tiempo que perder, Pericles inicio el ascenso a la cima, donde se enfrentó a la mismísima reina de las arañas, Aracne. Esta desdichada criatura antaño había sido una joven de gran belleza y talento para tejer, pero su orgullo la llevó a desafiar a Palas Atenea con lo que selló su destino.

Aracne fue una adversaria muy dura. Sus ataques eran muy rápidos, envenenados, y además convocaba tres arañas espectrales que no dejaban de hostigar a Pericles. Este, intentó matarlas para luego centrarse con la reina, pero en cuanto lo hacia convocaba tres nuevas. Viendo que no podía enfrentarse a los cuatro a la vez, y que cada vez que Aracne convocaba arañas nuevas quedaba aturdida unos segundos, Pericles ideo un plan astuto. Empezó a correr por la colina para separar a las arañas de la reina y cuando lo consiguió, se dio media vuelta, las mató y, mientras Aracne convocaba a las nuevas, cruzó rápidamente la distancia que las separaba y le asestó dos golpes. Tras repetir esta estrategia unas cuantas veces, Aracne cayó muerta y el valeroso héroe pudo coger la rama del olivo sagrado –que milagrosamente no había ardido– y seguir su camino a Delfos, atravesando por el camino los pantanos de Focis.

## LAS PALABRAS DEL ORÁCULO

La entrevista con el oráculo no fue todo lo bien que Pericles esperaba, ya que no consiguió obtener ninguna respuesta concluyente. Lo único que le dijo es que viajara a las cuevas del Parnaso para averiguar más sobre el origen de los monstruos.

Cerca de la salida de la ciudad nuestro héroe avistó a Pausanias, un místico, y memorizó su posición por si más adelante precisaba acudir a él en busca de ayuda. El viaje a las cuevas, y su posterior exploración estuvo plagado de peligros. Las bestias eran cada vez más numerosas y poderosas, empezando a abundar brutos como los hombres jabalí. Por suerte el camino estaba lleno de santuarios que fortalecieron los poderes de Pericles.

Tras atravesar las cuevas y llegar al interior del Parnaso, Pericles se encontró con el campamento de un enorme ejército de bestias, que cubrían toda la llanura. Antes de que estas pudieran reaccionar a su presencia, Pericles se adentró en el campamento y se abrió entre ellas, ya que estaba seguro que allí se encontraba la respuesta al enigma

**Quiz 2**

*¿Cómo se llamaban las gorgonas?*

- A. Esteno, Euríale y Medusa.
- B. Sófocles, Eurípides y Esquilo.
- C. Mileto, Talos y Megahercio.













(11) Al derrotar a los héroes enemigos obtendrás alguna pieza de equipo mágico. (12) El encantamiento de tierra aumenta el daño que haces con las armas. (13) No estás obligado a acabar con todos los enemigos. (14) Tras acabar con las gorgonas ábrete paso hasta la ciudad de Atenas para ayudar en su defensa. (15) Ve a las catacumbas del Partenón para eliminar la cabeza de puente de los monstruos en la ciudad de Atenas.

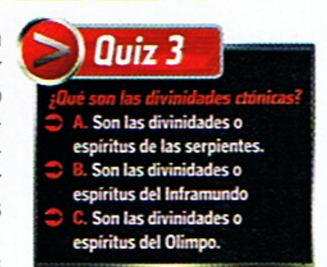



**La maestría de la tierra permite convocar a un morador del núcleo, una suerte de elemental de lava, que ayudará al personaje en sus batallas**

de los monstruos. Un día y una noche entera tardó en atravesar el campamento, hasta que llegó al final, pero aunque su ánimo estaba elevado, no estaba preparado para lo que se iba a encontrar allí: las tres hermanas gorgonas Esteno, Euríale y Medusa.

Por unos momentos Pericles se rindió a la desesperación. Las mujeres serpientes usaban sus arcos largos para hostigarle a distancia, y si se acercaba a ellas los ataques combinados de las tres eran más de lo que su carne mortal podía soportar. Afortunadamente Palas Atenea acudió en su ayuda, renovando su determinación y perspicacia. Recordó que cerca de la entrada de la cueva había un lugar angosto y protegido por unas rocas. Una a una atrajo a las gorgonas y las dio muerte.

La presencia de las gorgonas era un claro indicio de que las divinidades ctónicas estaban de nuevo envueltas en los asuntos de los mortales. Este hecho quedó comprobado cuando habló con una mujer que las hermanas mantenían allí cautiva, y que le dijo que un sirviente de los titanes, un Telkine, era el general de esa horda que amenazaba Grecia, y que ahora se dirigía para asaltar Atenas.




## EL ASEDIO DE ATENAS

Pericles se dirigió hacia la ciudad lo más rápido que le permitieron sus pies. Al llegar descubrió que el ejército espartano había sido derrotado y que lo que quedaba de sus tropas luchaba junto a los atenienses por mantener a los monstruos fuera de la ciudad. Entre ellos se encontraba Leonidas, que al reconocer a nuestro héroe le pidió que fuera a las catacumbas del Partenón y que investigara si eran ciertos los rumores de que allí había monstruos. Si así era, debía acabar con todos.

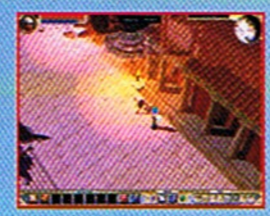
Efectivamente, los niveles inferiores del Partenón estaban infestados de monstruos y trampas. Pericles se enfrentó a todos a punta de espada y acabó con todos y cada uno de ellos. Al llegar al quinto nivel se encontró con un anciano que resultó ser el dirigente en Atenas de la Orden de Prometeo, que le dijo que el Telkine se había dirigido hacia la isla de Creta, para destruir un antiguo artefacto que la orden guardaba allí. Pericles debía impedirlo a toda costa, así que tenía que ir al puerto para coger un barco que lo transportara.

## LA BATALLA POR EL ARTEFACTO

Tras desembarcar en la isla y atravesar el pueblo cercano, después de beber agua de la fuente de rejuvenecimiento y visi- ▶▶

## LAS MAESTRÍAS DEL HÉROE

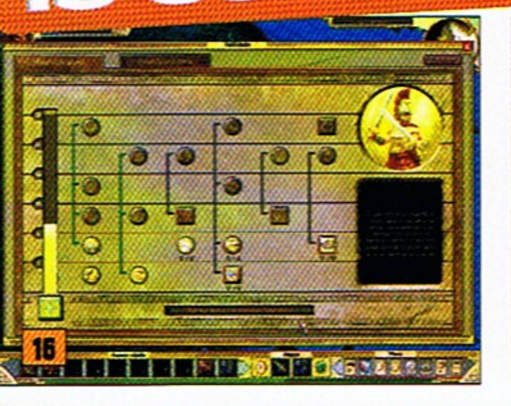


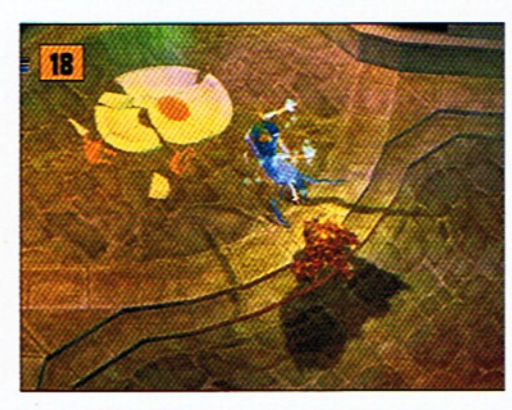


» **CADA VEZ QUE TU HÉROE SUBA DE NIVEL** recibirá dos puntos de atributos para repartir entre salud, energía, fuerza, inteligencia y destreza. También podrá elegir maestrías, –habilidades mágicas asociadas a unos campos concretos como Tierra, Espíritu o Guerra– que dan unos poderes especiales al personaje. Hay ocho disponibles pero sólo puedes escoger un máximo de dos, al llegar a los niveles segundo y octavo.

» **LAS MAESTRÍAS TIENEN UNA ESTRUCTURA EN ÁRBOL,** siendo necesario tener unas básicas para desarrollar otras posteriores. Así mismo, se puede mejorar cada una volviendo a invertir puntos en ellas, hasta un máximo que varía según la habilidad. Los poderes de las maestrías son activos –sólo funcionan en un momento concreto– y pasivos –una vez activados están siempre en funcionamiento.

» **AL IGUAL QUE LOS PUNTOS DE ATRIBUTOS,** para sacar el mayor rendimiento posible a las maestrías hay que asignar los puntos sabiamente. Es mejor tener dos o tres al máximo que doce al mínimo. Una vez gastados los puntos no se pueden cambiar salvo que hables con los místicos, unos personajes con una esfera azul sobre su cabeza, capaces de liberar –por un precio– puntos de habilidad. Su tarifa dependerá de la cantidad que quieras liberar.





[16] Al llegar al octavo nivel podrás elegir una segunda maestría. [17] Los puentes y pasos angostos son lugares idóneos para defenderte de enemigos en grupo. [18] El morador del núcleo es de gran ayuda contra los jefes finales. [19] El aura de fuego es capaz de herir a cualquier rival que se te acerque sin que les toques. [20] Tras acabar con el escarabajo gigante en la bóveda de la biblioteca podrás hacerte con el pergamino de invocación.




**Para evitar que tus rivales te rodeen y acaben contigo es muy útil desarrollar poderes de aura, que dañen a quienes se acerquen para rodearte**

## ¡¡SOCORRO, ESTOY RODEADO!!




**SEGÚN VA TRANSCURRIENDO EL JUEGO LOS MONSTRUOS son cada vez más duros y numerosos. Si te paras para enfrentarte con ellos te rodearán y acabarán contigo rápidamente. Puedes evitar esto de varias maneras:**

**1º. Especialízate en atacar a distancia con arcos o magia, y alejarte de los enemigos si se te acercan.**

**2º. Lucha contra los monstruos únicamente en los lugares angostos del mapeado, como por ejemplo puentes o entradas de habitación, en la que no puedan atacarte todos a la vez.**

**3º. Desarrolla poderes de aura –como el de la maestría de la tierra–, que dañan a los enemigos que se encuentren cerca de ti.**

**DE ESTAS TRES MANERAS –COMPLEMENTARIAS ENTRE SÍ– la que más nos convence es la tercera, ya que además es tremendamente útil a la hora de enfrentarte con los enemigos finales, que son capaces de acabar con tu héroe de dos o tres golpes. Y es que en vez de enfrascarse con ellos en batallas absurdas sólo hay que pasar corriendo a su lado y dejar que el aura les haga daño. Es un proceso lento pero te garantiza que podrás reducir a cero su barra de vida sin que por ello tengas que sufrir mucho daño.**

▸▸ tando el portal, Pericles subió por las montañas hasta llegar al palacio de Knosos. Al principio a su encuentro sólo salieron esqueletos, pero llegó un momento en el que se encontró con unos autómatas de bronce que habían sido forjados por el mismo Hefestos, para proteger a la isla de incursiones.

Tras acabar con todos siguió su camino hacia el interior de la corte del rey Minos, donde se rumoreaba que había un laberinto subterráneo en el que vivía un ser monstruoso mitad hombre mitad toro. Los rumores no eran del todo ciertos... en lo que se refiere al número. Más de medio centenar de seres similares tuvo que matar Pericles para llegar a la cámara interior del laberinto, donde tuvo que enfrentarse a cuatro gigantescas estatuas poseídas. Pericles las destruyó de una en una sin problemas, pero eso le dio el tiempo necesario al Telkine Megalesios para destruir el artefacto.

Comprendiendo que no tenía él solo fuerzas suficientes para acabar con tan terrible enemigo, Pericles convocó a un morador del núcleo para que le ayudara a derrotarle. El Telkine, sorprendido por la repentina aparición, bajó la guardia durante unos segundos, suceso que aprovechó el morador para atacarle. Megalesios reaccionó y se enzarzó en una aristeia con el morador, momento que aprovechó Pericles para entrar en el combate. Entre los dos, consiguieron abatir a Telkine y pudieron obtener de él pertenencias más poderosas.

En ese momento apareció Kyros, otro integrante de la Orden de Prometeo, que indicó a Pericles que el artefacto destruido permitía a los hombres contactar con los dioses, y que para reconstruirlo debía viajar a Egipto y entrevistarse con un agente suyo llamado Imhotep.

### Quiz 4

*¿Qué es la titanomaquia?*

- A. El arte de lidiar toros gigantes.
- B. La guerra que enfrentó a los Titanes y a los Olímpicos.
- C. Un conjunto de poesías griegas de gran extensión.

### BUSCANDO RELIQUIAS POR EGIPTO

Ya en Egipto, Imhotep comunicó a Pericles que necesitaban realizar una invocación, que venía descrita en un pergamino de la biblioteca de la ciudad. Debía hacerse con el pergamino y reunirse con él en el templo de Ptah, cerca de Sais. Dicho y hecho, Pericles se encaminó a la biblioteca, enfrentándose por el camino con hombres chacal y escorpiones gigantes. Al enfrentarse a estos seres se dio cuenta de que sus enemigos crecían cada vez más en número, por lo que si quería evitar que le dañasen debía empezar a investigar una magia que le permitiera crear un círculo de fuego a su alrededor, de manera que hiriese a quienes le rodeasen.









(21) Las misiones secundarias son una buena manera de conseguir puntos extra de experiencia objetos poderosos. (22) En el interior de la gran esfinge se encuentra la mano del equilibrio. (23) Los niveles subterráneos están llenos de trampas y enemigos. (24) Destruye los artefactos lo antes que puedas. (25) Deja que los enemigos se centren en el morador del núcleo. Puede resistir mucho más daño que tú.



**Lleva siempre una buena cantidad de pociones de salud, y en los combates con los jefes finales consúmelas lo antes posible para que no te maten**

Con el pergamino en su poder siguió camino por la cuenca de Hator hasta llegar al templo de Ptah, descubriendo al llegar que había sido arrasado por otro Telkine. Por suerte, un superviviente del ataque le dijo que Imhotep le esperaba en el templo de Menfis para realizar la invocación. Allí se dirigió Pericles y, tras la ceremonia, quedo claro que necesitaban recuperar dos artefactos más, –la mano del equilibrio y el ojo del caos– que se encontraban en la meseta de Giza y cerca del oasis de Fayum, concretamente en el Templo de Atum y bajo la Gran Esfinge. Pericles debía hacerse con ellos, mientras Imhotep preparaba la ceremonia en la Puerta de la Palma de Tebas

**Quiz 5**

*¿Quiénes eran los Telkines?*

- A. Dioses originarios de Rodas.
- B. Los habitantes de la polis de Telchios.
- C. Los sacerdotes que inauguraban los Juegos Olímpicos.

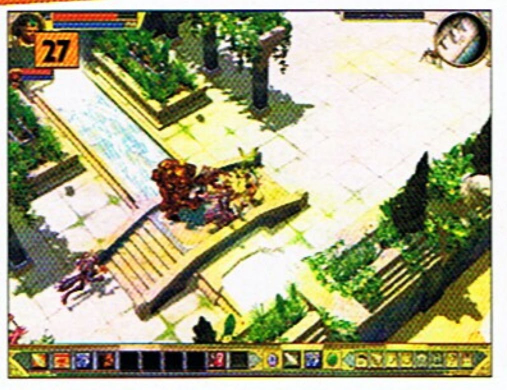
## DECEPCIÓN EN LA PUERTA DE LA PALMA

La ceremonia concluyó con un rotundo fracaso e Imhotep dedujo que los dioses no podían ayudarnos. Tendríamos que ser los hombres solos los que salvásemos nuestros destinos. Acto seguido, dijo a Pericles que el Telkine que estaba asolando Egipto se iba a dirigir al Valle de los Reyes, a la tumba de Ramses, y que era imperioso que lo derrotara. Pericles no lo dudó y se dirigió hacia allá para luchar con Aktaios el Telkine. La pugna fue más dura que con el anterior titán, ya que Aktaios flotaba en el aire y esporádicamente se dividía en tres seres al tiempo que hacía caer una lluvia de fuego sobre Pericles y el morador del núcleo. Por suerte, Pericles tenía una buena cantidad de pociones de salud, que ingería copiosamente para evitar las heridas que le hacia Aktaios. Al tiempo que el morador atacaba sin descanso al Telkine, Pericles se mantenía cerca de él para dejar que su aura de fuego fuera minando las fuerzas de su temible adversario.

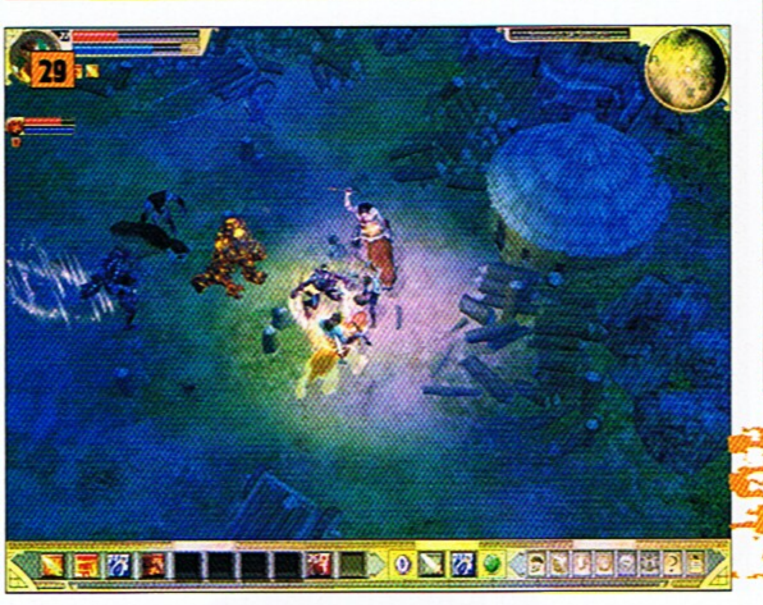
Al fin cayó muerto y Pericles pudo saquear su cadáver, dirigirse de nuevo a Tebas para hablar con Inhotep. Éste le dijo que debía dirigirse al templo de Hatsheput y utilizar la mano y el ojo para abrir un portal que lo dejaría en Babilonia, la tierra de los medas, donde se guardaba otro artefacto de gran poder: la Hoz de Cronos.

## LA PERSECUCIÓN DEL TELKINE

Ya en Babilonia, Pericles descubrió que la Hoz de Cronos se guardaba en el templo de Marduk, en lo más alto de los jardines colgantes. Para llegar hasta ella tuvo que abrirse paso entre miríadas de insectoides y abe- ►►


(26) Este rival es todo lo que se interpone entre tú y el portal que lleva a Babilonia. (27) Ábrete paso hasta el templo de Marduk para proteger la Hoz de Cronos. (28) La quimera es más vulnerable por detrás. Atácala mientras tenga su atención centrada en el morador del núcleo. (29) Sigue al Telkine por la ruta de la seda hasta que llegues a China. (30) Cuantos más puntos gastes en la habilidad de convocar al morador del núcleo, más fuerte serás.

**Toca los santuarios repartidos por los mapas para acceder a unas bendiciones temporales que te proporcionarán ventaja en el combate**

## ESTO SÍ ES TRANSPORTE PÚBLICO




» LOS PORTALES AHORRAN UN MONTÓN DE TIEMPO en desplazamientos. Como prácticamente hay uno en cada aldea y ciudad, puedes ir rápidamente a cualquier sitio en el que hayas estado para vender los objetos que lleves en el inventario, comprar equipo o reponer tu surtido de pociones de vida y energía.

» OTRA UTILIDAD ESENCIAL DE LOS PORTALES, aunque indirecta, es que te permiten ganar experiencia volviendo a zonas ya visitadas para eliminar, de nuevo, unos cuantos monstruos. Cada vez que se inicia «Titan Quest» se vuelven a generar a los enemigos de todos los niveles del juego y eso puedes aprovecharlo a tu favor. ¿Que llegas a un punto en el que te cuesta mucho avanzar? No hay problema. Retrocedes hasta los primeros escenarios y se empiezas a dar cuenta de todos los seres malignos que te encuentres. Al poco tiempo puedes haber subido un par de niveles y continuar con tu aventura.

» ADEMÁS DE LOS PORTALES FIJOS QUE HAY EN LAS CIUDADES, el personaje puede crear, en todo momento, un portal personal pulsando la tecla [L]. Esto es especialmente útil cuando tu héroe se encuentra a punto de caer abatidoo en mitad de la espesura –los niveles del juego son enormes– o también pueden ser muy útiles cuando está batallando contra alguno de los jefes finales.

▸▸ rrantes monstruosidades, pero nada tan mortalmente peligroso como le que le esperaba dentro del templo de Marduk: una quimera, un monstruo aterrador con partes de cabra, león y serpiente, que escupía fuego por su boca. Pericles empezó a correr a su alrededor, esquivando su fuego, y buscando colocarse junto a sus cuartos traseros. Una vez conseguido esto, le asestaba una serie de rápidos golpes, y volvía a correr antes de que la criatura lograra darse la vuelta.

Una vez acabó con ella, siguió hasta la sala de la Hoz pero allí descubrió que había llegado tarde, y que el Telkine ya se había hecho con esa poderosa reliquia. Decidido a frustrar sus planes, Pericles empezó a seguir al Telkine por la ruta de la seda, atravesando la ruta occidental y oriental hasta llegar al cabo de muchas lunas a una inmensa muralla de piedra que cubría hasta donde cubría el horizonte. Tras cruzar esa gran muralla, los bosques de Yingyang y, más allá, los campos de Shaanxi, llegó a la ciudad de Chang'an, en la que se había perdido el rastro del Telkine.

### VISITA AL PALACIO DE JADE

No sabiendo qué hacer a continuación, Fel'yan, la agente de la Orden de Prometeo que se encontraba en la ciudad, le sugirió que subiera a lo más alto del Monte Qiyun. Allí en la cumbre se ubicaba el Palacio de Jade, residencia del Emperador Amarillo. Se trataba de una especie de dios que regía aquel extraño país en el que se hallaba. Y, sin duda, si alguien era capaz orientarles sobre el paradero del desaparecido Telkine, era él.

**Quiz 6**

*El templo de Hatshepsut estaba dedicado a:*

A. La diosa Isis.
B. Al faraón Akhenaton.
C. A la reina faraón Hatshepsut.

Eso hizo Pericles, no sin antes, vérselas con numerosos enemigos en su ascenso hacia el palacio. El más duro de todos ellos fue Yaoguai, el toro demoníaco que guardaba la entrada al Palacio. Afortunadamente, Pericles vio que, aunque era un rival muy fuerte y rápido, en el fondo era una bestia tan simple como la quimera, por lo que uso con él la misma estrategia que con esta, con el resultado de que acabó con él rápidamente.

### LUCHA TITÁNICA

En el interior del Palacio, Pericles se reunió con el Emperador Amarillo, que le desveló que el plan de los Telkine había sido, desde el principio, iniciar una guerra entre el Olimpo y los Titanes, la Titanomaquia. Pero antes debía liberar a Tifón, el último de los titanes engendrados por Gea, que había sido encadenado en las profundidades del Monter Wusao, más allá del Bosque Antiguo de la ciudad de Chang'an













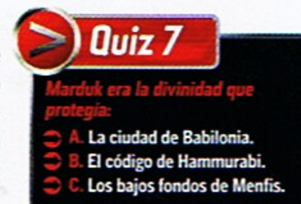
**31** No olvides activar los portales antes de salir de la zona para poder volver después. **32** Ábrete camino por la Gran Muralla para pasar a China. **33** Algunos monstruos te dañan rápidamente. Presiona repetidas veces el botón de las pociones de vida y evitar la muerte. **34** Intenta evitar las embestidas del toro. Lo mejor es atacarle por la espalda. **35** Antes de luchar contra Tifón destruye las estatuas que hay en la cima del Olimpo.




***No es posible llegar a muchos objetivos sin emplear uniformes y disfraces. Al robarlos recuerda no dejar a su dueño a la vista***

Pericles volvió a la ciudad para pertrecharse y se dirigió al monte Wusao. Lamentablemente llegó tarde. Ormenos, el último Telkine, liberó a Tifón, que cruzó un portal y desapareció delante de sus mismos ojos. Pericles sabía que si debía enfrentarse al titán, antes tendría que acabar con Ormenos. Éste era un adversario mucho más duro y peligroso que los anteriores, por lo que Pericles decidió no darle opciones. En vez de enfrentarse a él, corrió a su alrededor una y mil veces, dejando que su aura de fuego fuera minando poco a poco al Telkine, igual que una gota de agua acaba horadando una roca.

Cuando el Telkine cayó abatido, Pericles atravesó el portal. Pero, ¡cuál debió ser su sorpresa, cuando se dio cuenta de que se encontraba en el mismísimo Olimpo! Consciente de que debía ayudar a los dioses, se abrió paso hasta la cima del monte. Durante el recorrido hubo de enfrentarse con esqueletos, bestias y cíclopes. Finalmente acabó llegando a una plaza inmensa en la que estaba Tifón. En ella había también unos inmensos santuarios y unas gigantescas estatuas de los dioses. Pericles se dio cuenta de que debía combatir solo y que la ayuda de los dioses se reduciría a los santuarios.



## Quiz 7

*Marduk era la divinidad que protegía:*

- A. La ciudad de Babilonia.
- B. El código de Hammurabi.
- C. Los bajos fondos de Menfis.

Al mismo tiempo, supo que si se enfrascaba en una aristeia con el titán, perecería. ¿Dónde estaban los dioses? ¿A quién representaban aquellas estatuas? De repente se dio cuenta de que Tifón odiaba a los dioses. Si esas estatuas estaban allí, era porque le daban algún tipo de ventaja. Rápidamente, empezó a correr alrededor de la plaza, golpeando y destruyendo las estatuas, mientras el titán enloquecido corría tras él. Su reacción le indicaba que había hecho lo correcto.

## LA BATALLA FINAL

Una vez redujo a escombros todas las estatuas, sólo tuvo que volver a Grecia a por nuevas pociones y volverse a trasladar al Olimpo. Ahora por fin, sí estaba en condiciones de entablar una aristeia contra Tifón con posibilidades de vencerle. Convocando al morador del núcleo y su aura de fuego, Pericles se lanzó a por Tifón y le derrotó, poniendo fin a su gesta titánica. ■ **J.D.M.**

## Soluciones Quiz

**1.C.** Al momento cúspide de un guerrero. **2.A.** Esteno, Euríale y Medusa. **3.B.** Son las divinidades o espíritus del Inframundo. **4.B.** La guerra que enfrentó a los Titanes y a los Olímpicos. **5.A.** Los dioses originarios de Rodas. **6.C.** A la reina faraón Hatshepsut. **7.A.** La ciudad de Babilonia



# Half-Life 2 Episode One

## Regreso a Ciudad 17

**¡Lo conseguiste! Te infiltraste en la base de operaciones de los alienígenas invasores y pudiste destruir el dispositivo de teletransportación que les trajo hasta la Tierra. Pero ni tu compañera Alyx ni tú pudisteis escapar de la reacción nuclear que se produjo como resultado. Era demasiado tarde...**

Bueno... Eso creiste, porque gracias a los Vortigauns -una raza alienígena que está de parte de los rebeldes humanos- has podido salir ileso. En un momento, estabas a punto de morir en la ciudadela y, al siguiente, te encuentras fuera del edificio. Pero no hay tiempo para pensar en ello, aún queda mucho por hacer en Ciudad 17. Retomas tu aventura en un cráter, con Alyx a tu lado. Usa el arma gravitatoria para desprender los tablones de la pared y así poder subir.

### ALARMA INNECESARIA

Reúnete con Alyx, que estará hablando con su padre. Él te comunicará que el núcleo de la ciudadela está a punto de estallar. Sigue a Alyx y llegarás junto a la entrada. Está un poco lejos, pero nada que su formidable robot no pueda solucionar.

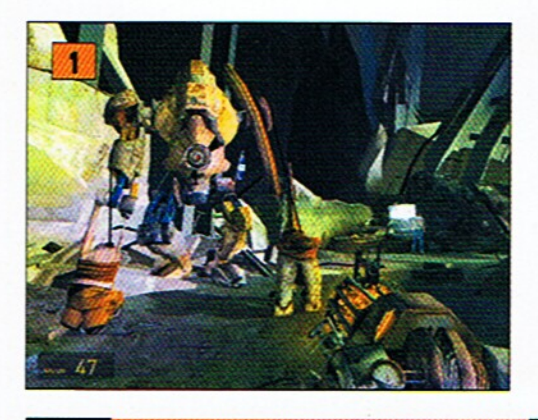
Ahora, continúa por el camino de la derecha. Al final, te toparás con un campo de energía. A la izquierda hay un túnel que conduce a una zona llena de minas. Usa el botón que las libera y coge una con el manipulador de gravedad. Vuelve con Alyx y, una vez que haya reconfigurado la mina, suéltala con cuidado.

Avanza y llegarás a un puente de energía. La zona que lo rodea es bastante inestable, así que deberás pasar muy deprisa. ¡Corre!

Ahora el camino es muy directo y te llevará a otro de esos puentes, pero éste no funciona. Debes atrapar con el manipulador una de las bolas de energía y lanzarla sobre el conector que está abajo a la izquierda. Ya en el otro lado, haz lo mismo, pero con los dos conectores de otro puente. Y luego, con otro más...

Tras un largo trayecto llegarás a un ascensor sin energía. Usa una bola con otro de esos conectores. Mientras bajas caerán varios escombros. Atráelos con el manipulador y mándalos lejos.

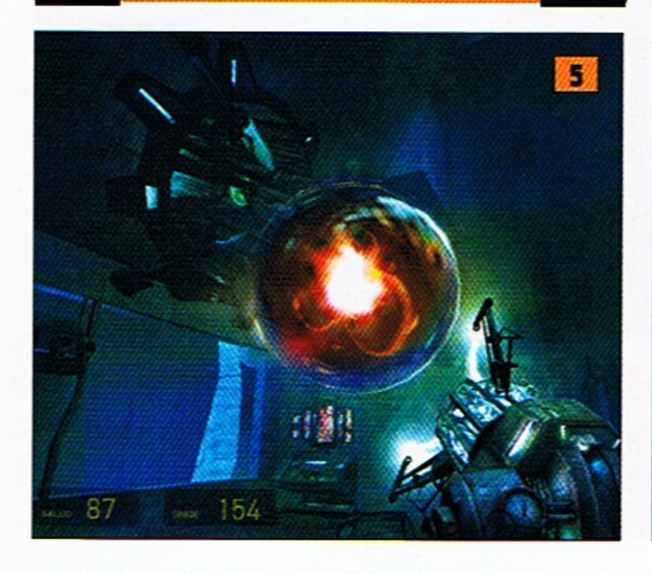
El ascensor se parará en mitad del trayecto. Hay otro conector al que deberás lanzar una bola. Arranca el panel de su derecha







[1] La mascota robot de Alyx te ayudará a entrar en la ciudadela para desactivar el reactor. [2] Alyx es capaz de reconfigurar las minas para que ataquen a los soldados y no a ti. [3] ¿Pero éste no había muerto? Ah, no, que es una grabación. ¡Qué alivio! [4] El núcleo del reactor está a punto de estallar y debes encontrar la forma de contenerlo. [5] Gracias al arma gravitatoria y a las esferas de energía, podrás activar las máquinas de la ciudadela.



y podrás colarla. Más abajo, tendrás que hacer lo mismo.

## INTERVENCIÓN DIRECTA

Has llegado al núcleo, donde habrá que conectar tres mecanismos que impedirán que estalle. Usa las esferas de energía con los conectores para activar los puentes. Llegarás así a un botón que te permitirá alcanzar la plataforma central. Allí, sube por la escalera y entra en un panel de la pared. Usa otra esfera con el conector de esta sala y activarás uno de los mecanismos. Ahora sigue por la otra pared y entra en el conducto de energía.

Ve de nuevo junto al núcleo. Verás que se encoge y se agranda. Cuando se encoja, aprovecha para recorrer el saliente y llegar al otro puente. Desde allí, podrás acceder al segundo mecanismo.

En esta misma sala, ve por un pasillo hasta un ascensor. Arriba, salta por los brazos mecánicos que sostienen el núcleo hasta llegar a un balcón. Así alcanzarás el tercer mecanismo. Pero, algo falla: parece falto de energía. La máquina ha dejado un hueco en el suelo. Tírate a él, coge las bolas del agujero del techo y úsalas con los tres contenedores. Asegúrate de lanzar la tercera desde el hueco por donde caíste.

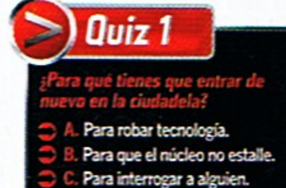
Con el núcleo asegurado, reúnete con Alyx. La salida está repleta de enemigos. Recuerda que Alyx puede reconfigurar las minas. Al final, un tren será tu medio de escape.

## CRIATURAS DEL SUBMUNDO

El tren te ha dejado en un túnel con multitud de zombis. Al final del mismo, entra en el pasillo y llegarás a una puerta cerrada. Entra por el conducto cercano y síguelo hasta el otro lado. Tras una reja, hay una pistola y una escopeta. Vuela el candado de la puerta y usa la caja de fusibles para abrir la salida. Llegarás a otra parte del túnel, que te conducirá a un tren militar. Desde allí, deberás recorrer otro túnel repleto de zombis. Ve hasta el final, usa la caja de fusibles y luego entra por la puerta del centro.

Te llevará a un aparcamiento con un coche, un agujero en el suelo y una manivela. Del agujero empezarán a surgir hormigas león. Usa el arma gravitatoria para poner el coche sobre el agujero. Con la manivela, podrás continuar hasta otro aparcamiento. Algunos zombis más y subirás a la siguiente planta.

Esta planta es un hervidero de hormigas león. Tres agujeros harán que aparezcan sin cesar. Hay tres coches repartidos por los tres pisos, uno en el primero y dos en el segundo. Tendrás ▶▶




## LA NOCHE DE LOS MUERTOS...





**ALGUNOS DE TUS ENEMIGOS PRINCIPALES** serán, como no, los zombis; cuerpos que han sido infectados con criaturas alienígenas y que te atacarán en cuanto te acerques a ellos. No actúan con mucha rapidez pero sí son peligrosos cuerpo a cuerpo. La mejor forma de acabar con ellos es dispararles a la cabeza o arrojarles algo duro también a la cabeza, donde está el alienígena. De esa forma evitarás que cuando el cuerpo caiga, el alienígena se separe y te ataque por sí solo.

**AHORA TAMBIÉN ESTÁN LOS ZOMBIS MILITARES,** alienígenas que se han apoderado de los cuerpos de soldados enemigos. Son más rápidos y más duros. Y, además, cuentan con un arma extra en su arsenal. No sólo podrán atacarte cuerpo a cuerpo, sino que también pueden sacar una granada y suicidarse con ella, llevándose por delante a todo el que esté cerca. Cuando veas que el zombi saca la granada, aléjate de él a toda prisa.










[6] Hasta que no tengas otro arma el manipulador de gravedad te servirá para arrojar cualquier cosa al enemigo. [7] Muchas zonas están completamente a oscuras y los zombis se aprovecharán de ello. [8] Alyx puede resistir varios impactos pero no es inmortal. Si muere, tu misión habrá concluido. [9] Apunta a la cabeza y no tendrás que disparar más. [10] Las hormigas león saldrán de agujeros en el suelo. Habrá que taparlos de alguna forma.







**Gordon y Alyx, contra todo pronóstico, habían salido vivos de su lucha en Ciudad 17, gracias a la intervención de unos alienígenas**

▸▸ que ponerlos sobre los agujeros. En el piso de arriba, una manivela te abrirá el camino de salida. Después, tras cruzar una zona anegada, llegarás ante un ascensor al que le falta la electricidad. Al otro extremo de la sala, hay una puerta trabada. Detrás encontrarás los fusibles.

## ÉXODO URBANO

Por fin has llegado a la planta que da a la calle, pero la puerta está cerrada. Hay un agujero a su lado en el que se puede colocar una manivela. En la puerta que está junto al ascensor, tras las cajas apiladas, encontrarás la manivela que la abre. Ya en la superficie, ve detrás de las escaleras hasta una abertura con planchas de metal. Alcanzarás una zona con tres agujeros de hormigas león. Los coches que están cerca te servirán para taponarlos. Sigue por la puerta azul de la derecha.

Dentro del edificio, un combate con varios soldados dejará el lugar en llamas. Hay una manivela para cerrar el gas. Sube por la tubería del suelo y usa el arma gravitatoria para levantarla. Con el gas ya apagado, continúa por las escaleras.

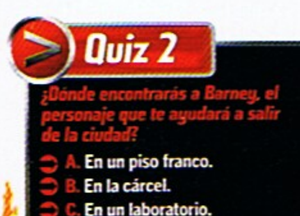
Tras dar buena cuenta de algunos zombis que te asaltarán, encontrarás una mina que podrás reconfigurar. Fuera, hay un francotirador y otra mina. Tira las minas para que el francotirador se entretenga con ellas y aprovecha para acercarte. Coge una y cuélala por la ventana.

Alyx subirá hasta allí y se hará cargo del rifle. Además, te dejará al alcance una escalera por la que poder continuar. Entra por el edificio de la izquierda. Allí, quita las planchas de la ventana para que Alyx pueda ayudarte, y baja hasta salir al exterior. Pon otro coche en un agujero de hormigas león y espera a que Alyx despeje el camino.

Después de atravesar el edificio cercano, llegarás a una zona con soldados, una hormiga gigante y, un poco más adelante, un par de agujeros de hormigas león. Tapónalos como siempre. Acaba con los soldados restantes y luego sigue por el cráter del suelo.

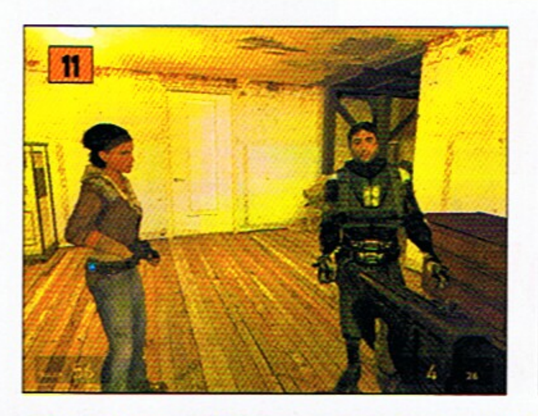
La sala de su interior está cerrada pero, tras los barriles, hay un conducto. Recórrelo y llegarás a una sala con bombas y barriles explosivos. Salta por encima para alcanzar el ascensor. Dentro del mismo, podrás descender hasta una zona inundada. Sal por el techo y busca la superficie. Verás otro nivel con bombas y barriles. Sigue por la ventana rota y entra en el conducto.

Tras subir por el hueco del ascensor encontrarás otro conducto. Te llevará al otro lado de la puerta que impide el paso a Alyx.



**Quiz 2**

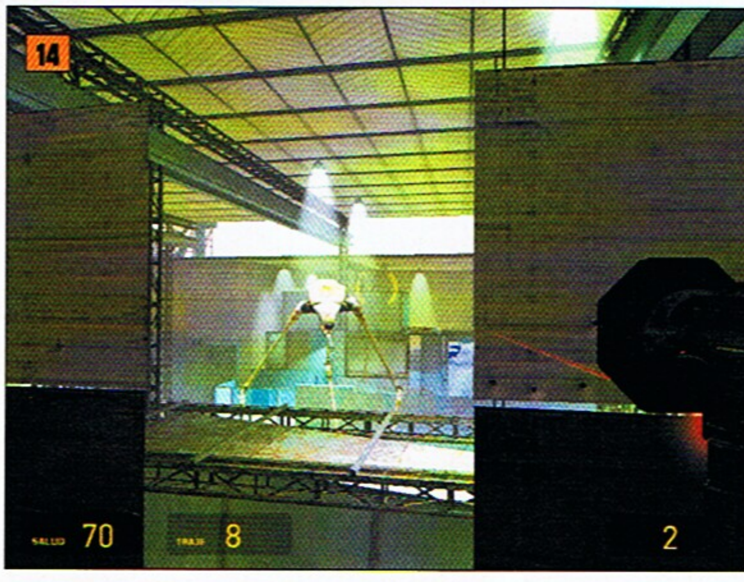
**¿Dónde encontrarás a Barney, el personaje que te ayudará a salir de la ciudad?**
- A. En un piso franco.
- B. En la cárcel.
- C. En un laboratorio.










(11) Barney te mostrará el camino para poder escapar de Ciudad 17. (12) Los zombis militares son más rápidos y mortíferos que sus contrapartidas civiles. (13) No podrás escapar de la ciudad si no pones primero a salvo a los rebeldes que aún quedan. (14) Tu tren de huida está custodiado por un trípode. Tendrás que buscar munición para el lanzacohetes. (15) Has escapado justo a tiempo, pero esa onda expansiva se acerca con demasiada rapidez....




***Muchos de los edificios que hay que recorrer están plagados de zombis y demás criaturas. Y, por supuesto, están los soldados...***

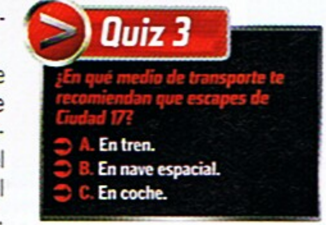
Usa la caja de fusibles para abrirla y sigue por la otra puerta.

Llegarás junto a un campo de energía y una puerta cerrada que explotará de golpe. La puerta lleva a una sala de control. Usa el arma gravitatoria para quitar el enchufe y desconectar el campo.

En la calle serás conducido a un piso franco de los rebeldes. En la planta superior podrás reunirte con Barney, tu viejo amigo. Te dirá que debes llegar a la estación de tren y, para ello, has de ir de edificio en edificio.

Uno de esos edificios será un hospital. Soldados y zombis te estarán esperando. Y, en la parte superior, una nave enemiga. Para superar esta fase consulta el recuadro **la nave del hospital**.

Un montón más de zombis y de soldados te esperan en otras plantas. En una de las plantas caerás por un agujero hasta una zona inundada con una puerta electrónica. Ve por el agua hasta el otro extremo. Allí hay un botón que abrirá la puerta... pero también electrificará el agua. Vuelve a desconectar el botón y, con tu arma gravitatoria, coge el barril azul y ponlo bajo la pasarela. Aprieta de nuevo el botón y salta de una pasarela a la otra.



**Quiz 3**

*¿En qué medio de transporte te recomiendan que escapes de Ciudad 17?*

- A. En tren.
- B. En nave espacial.
- C. En coche.

Después de reunirte con Alyx, ocúpate de más zombis y un par de ametralladoras protegidas tras un campo de energía. Acércate usando los huecos de la pared y usa el arma gravitatoria para quitar el conector. Cerca se encuentra la salida.

## SALIDA 17

Fuera del hospital te espera Barney, que te pedirá que acompañes a varios grupos de refugiados a la estación de tren. Junto a la munición para el lanzacohetes tienes la entrada a la estación. Cuando dejes a ese grupo vuelve a por más. Tendrás que hacerlo varias veces, pero el camino se volverá más peligroso con cada ida y venida. Minas, soldados, tanquetas... un poco de todo.

Cuando ya no haya más grupos sigue a Alyx hacia una zona de contenedores. Hasta que te topes con un trípode gigante. Cúbrete y espera a que sus disparos te abran el contenedor cercano. Sigue el recorrido entre los contenedores y, al final, llegarás a una caja de munición para lanzacohetes. Será el momento de encargarte de él.

Baja la escalera del otro lado y reúnete con Alyx. Ya sólo tienes que subirte al tren y escapar de la ciudad. ¿O tal vez no? ■ **J.T.A.**

**Soluciones Quiz**

1.B. Para que el núcleo no estalle.
2.A. En un piso franco.
3.A. En tren.

## LA NAVE DEL HOSPITAL





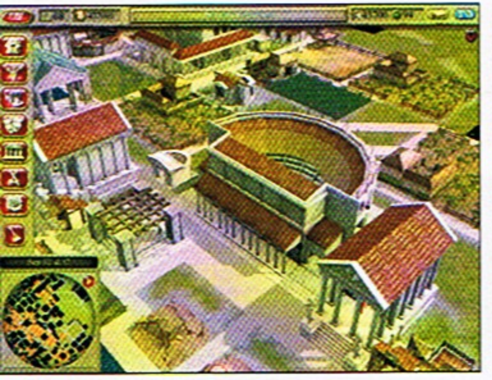
**UNA NAVE ALIENÍGENA TE HARÁ UNA VISITA SORPRESA CUANDO LLEGUES A LA PLANTA ALTA DEL HOSPITAL.** La zona está medio derruida y consta de dos plantas. Sólo las vigas permanecerán en pie, los tablones irán cayendo cuando sean alcanzados por los disparos de la nave. No llevabas un lanzacohetes para contraatacar, pero en ese mismo lugar, verás a un compañero rebelde que sí tiene uno. El pobre, muy pronto dejará de necesitarlo porque será abatido justo cuando llegues. Tu prioridad será hacerte con él. Luego tendrás que llegar a la caja de munición para conseguir los cohetes.

**CUANDO YA ESTÉS ARMADO, USA LAS VIGAS PARA CUBRIRTE DE LOS DISPAROS.** Tal vez no sea la mejor de las coberturas, pero no hay otra cosa. Si el techo aún no ha caído y te obstaculiza la línea de disparo usa algún cohete para destruirlo. Intenta no alejarte demasiado de la caja de munición. Ten en cuenta que no son cohetes, sino más bien misiles teledirigidos. Al disparar, debes dirigir el proyectil con el reflejo del haz de láser, apuntando para ello hacia el objetivo. Así pues, cuando lo lances, no apartes la mirilla de la nave hasta que el misil impacte. También puedes realizar un tiro indirecto para permanecer a cubierto: dispara apuntanto con cierto ángulo de desviación e inmediatamente después, corrige la trayectoria.

# CivCity Roma

## Urbanismo imperial

**Recrear la grandeza de Roma, la Ciudad Eterna es una misión tan ambiciosa como difícil... Afortunadamente, sabemos unas cuantas cosas para que "Roma" no se quede más vacía que tu ciudad en agosto.**



▲ Planifica a largo plazo. Cuando construyas tu ciudad no pienses en cómo es, sino en cómo tiene que llegar a ser. No hay nada peor que tus ciudadanos te pidan un templo y darte cuenta de que no has dejado un hueco para él, así que tenlo todo previsto y deja espacios libres para que tengan cabida las construcciones futuras.



▲ Un "barrio pijo". Cuando una casa evoluciona en ínsula y en domus, tienes la opción de desplazarlas a otro lugar. Pues bien, si tienes problemas para satisfacer sus nuevas necesidades en su viejo barrio, lo mejor es llevárselas todas a una zona nueva y crear de cero una "urbanización" de más lujo, en la que construir sin limitaciones.



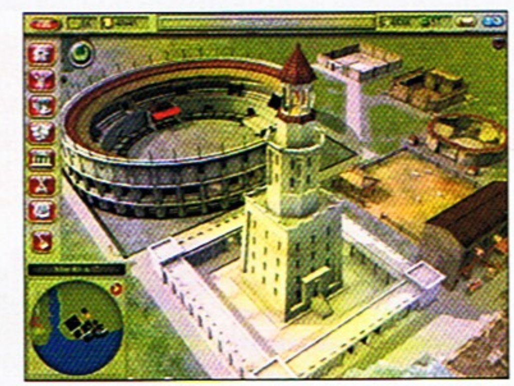
▲ No pierdas el contacto. El juego no te obliga a construir calzadas, pero su utilidad es tan grande que son virtualmente imprescindibles. La velocidad de los ciudadanos se multiplica cuando caminan sobre ellas, así que si quieres tener una economía que funcione, no dejes de comunicar todos los edificios principales con vías de adoquines.



▲ Mantén las distancias. Un factor muy importante es el tiempo que tienen que gastan los ciudadanos yendo de un lugar a otro. Además de construir calzadas debes asegurarte de que los almacenes están colocados en lugares estratégicos, a medio camino entre las plantaciones, los talleres y las tiendas. Procura que no se entorpezcan entre si.



▲ Ante la duda, investiga. En general, investigar nunca es una mala idea, así que no dejes de abrir paso el desarrollo de nuevas tecnologías. Una de las más útiles que debes investigar en cuanto te sea posible es la de la "fundición del plomo". Así podrás crear una cisterna de gran tamaño que bastará para tener abstecida a toda la ciudad.



▲ Maravilla al mundo. Las maravillas no son imprescindibles, pero sí son muy necesarias. Construye al menos un par de ellas si tienes ocasión, porque aumentarán en gran medida el índice de felicidad de la población de Roma. Eso te proporcionará un mayor margen para "apretarles" en otros aspectos, como la jornada laboral, los salarios o los impuestos.



▲ El almacén estratégico. Para crear las maravillas necesitarás un suministro constante de piedra. Garantízalo creando un almacén cerca del emplazamiento de la maravilla y configurándolo para que sólo acepte piedra. Luego haz que el resto de almacenes de la ciudad no la acepten y tendrás a mano toda la piedra que produzcas.



▲ Más vale prevenir. En el apartado militar debes tener en cuenta que los enemigos siempre entran en el mapa por los mismos puntos. Si los vigilas permanentemente con unos cuantos destacamentos de soldados podrás emprender la batalla con ventaja y derrotarles antes de que lleguen a la ciudad y te destrocen tus valiosos edificios.

# Dreamfall The Longest Journey

## Primeros pasos de una aventura épica

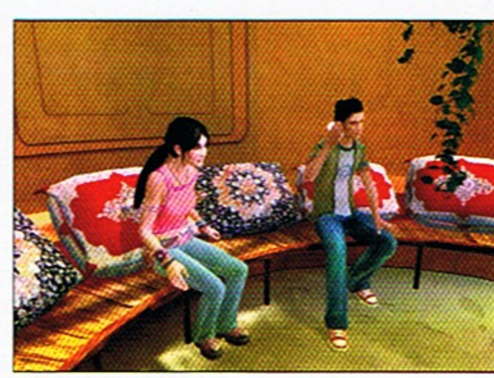
**Zöe Castillo lleva una vida aburrida y depresiva, pero de pronto ha comenzado a ver visiones y, ¡lo que le faltaba!, su mejor amigo ha desaparecido. Pues prepárate Zöe, esto no ha hecho nada más que empezar...**



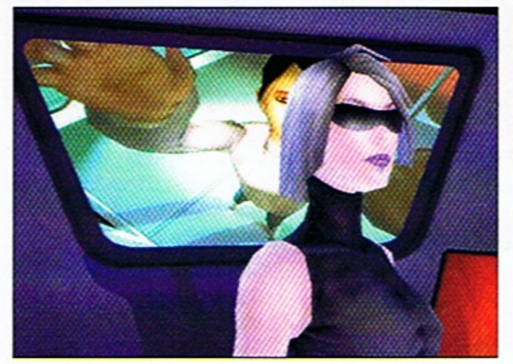
▲ Encuentro con Olivia. Zöe despierta tras su primera visión: un extraño ser en un paisaje nevado y una niña que le pide salvar a April Ryan. Vístete, coge el móvil y sabrás que tienes una cita en el gimnasio. Baja a la cocina, saluda al padre de Zöe, sal a la calle y gira a la izquierda hasta la tienda de Olivia.



▲ Tu primera pelea. Olivia preparará un dispositivo para camuflar tu móvil. Sigue el camino de la izquierda hasta la plaza. Mira de dónde viene la chica que te saluda para llegar al gimnasio. La entrenadora te enseñará a combatir: bloquea sus ataques y lanza golpes rápidos, y sólo los fuertes cuando tu rival bloquee.



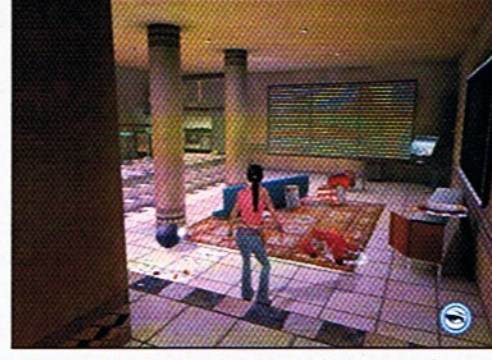
▲ El misterio de Reza. Reza te llamará al teléfono y os veréis en la cafetería de la plaza. Te pedirá ir a buscar un paquete a la corporación Jiva, pero no te explicará la razón. Desde la cafetería, toma el callejón de la derecha hasta coger el taxi. Llegarás a un edificio futurista. Busca el ascensor y sube a la recepción.



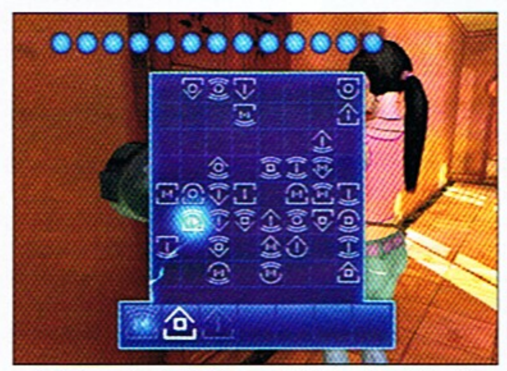
▲ El centro de investigación. En la recepción no te dejan pasar. Si usas la opción de distraer en la conversación, la recepcionista se irá al cuarto contiguo y podrás encerrarla pulsando el panel de la puerta. Ya sólo tienes que usar el control del despacho para abrir la puerta del laboratorio.



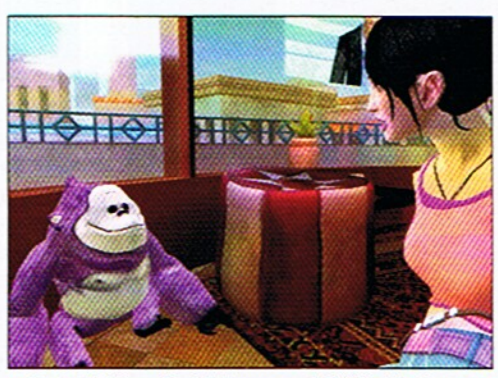
▲ La fuga. El contacto de Reza está atrapada en el laboratorio. Rápidamente, intenta abrir las puertas corredizas. Están atrancadas. Usa la caja para subir al techo, abre el panel y mueve la palanca. Ahora podrás abrir las puertas. Helena te entregará un disco de datos. Coge un taxi para llevárselo a Reza.



▲ El apartamento de Reza. Regresa a la plaza, gira a la derecha en la fuente y sube el camino hasta los apartamentos. Mira los buzones para saber el piso de Reza. Allí encontrarás un cadáver y pronto los soldados rodearán el edificio. Escóndete en el baño para obtener más pistas... Pero te atraparán de todas formas.



▲ El diario encriptado. En el interrogatorio, te quitan el disco de datos. Ya en tu casa, descubres que Reza te ha dejado un mensaje en el robot-gorila. Ve a la tienda de Olivia y te dará un aparato en el que, para acceder a la casa de Reza, tienes que buscar el símbolo inferior en las fichas del panel antes de que se acabe el tiempo.



▲ El robot. El piso está vigilado por un robot. Si te detecta, acabará contigo. Entra en el baño y activa la radio de la ducha. Cuando entre, cierra la puerta y abre la llave del agua. O bien examina al robot con la vista de escaneado para descubrir su modelo, díselo a Olivia y te ajustará el móvil para desactivarlo.

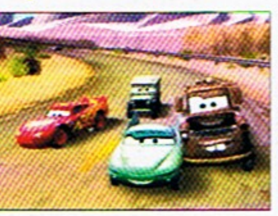


# ¡Esto tiene truco!

**¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.**

## C

### CARS
*Un poco más de todo*



Seguro que te mueres por ver mucho más del juego y tal vez no hayas pisado todavía el acelerador como para disfrutar de todo el contenido extra que el juego ofrece a los campeones. Hay películas, más coches, fotos... y ya estamos aquí nosotros para decirte cómo desbloquear y disfrutar de más contenido. Una vez iniciado el juego, pulsa [F12] para activar la consola y teclea:

- **LADDER:** Desbloquea la carrera Leyendas.
- **MOVIES:** Desbloquea todas las películas.
- **PAINT:** Desbloquea coches personalizados.
- **PHOTO:** Desbloquea todas las fotos.
- **TRGTEXC:** Desbloquea minijuego oculto.

## D

### DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE
*Adiós desesperación*

La venganza nunca es una tarea sencilla, y aún menos en medio de la ensalada de tiros en la que te introduce este juego. Ahora bien, lo que sí es sencillo es el modo de utilizar unos cuantos trucos que te permitan ser más rápido y eficaz con el Colt. Teclea "arno" durante el juego para habilitar los trucos, y a continuación usa estas combinaciones de teclas para activar/desactivar distintos efectos:



- **Ctrl + F3:** Congela la acción.
- **Ctrl + F4:** Modo dios.
- **Ctrl + F4:** Más munición (reutilizable).
- **Ctrl + F12:** Ganar misión actual.
- **Shift + F4:** Invisibilidad.
- **Shift + F10:** Posición X/Y del puntero.

## E

### EL CÓDIGO DA VINCI
*Misterio resuelto*



Tampoco es que vayamos a solucionarte todos los puzzles porque eso equivaldría a reventarte el juego, pero sí vamos a facilitarte la parte del juego con más acción por si no te ves capaz de superarla. Será muy fácil, toma nota: en el menú de Opciones selecciona Códigos y utiliza:

- **Apocrypha:** Desbloquea toda la base de datos.
- **Clos Luce 1519:** Seleccionar nivel.
- **Et In Arcadia Ego:** Desbloquea todos los extras.
- **Phillips Exeter:** Ganar combates con un puñetazo.
- **Royal Holloway:** Ganar combates con un golpe de arma.
- **Sacred Feminine:** Doble de salud.
- **Vitruvian Man:** Salud infinita

## EL TRUCO DEL MES



### PREY
*Poder cherokee*

**Boca arriba o boca abajo, liberar a Tommy de la nave alienígena en la que ha caído es una tarea para valientes, habilidosos e insistentes. Si te falta una de las tres cualidades no desfallezcas, echa mano a alguno de estos códigos y sigue adelante, el caso es librar al mundo de esta amenaza tan viscosa y malintencionada. Pulsa [Ctrl] + [Alt] + [°] durante el juego y, ya con la consola activada, introduce uno de estos milagros en forma de código:**

- **god:** Modo dios
- **givehealth:** Salud
- **giveammo:** Munición
- **get everything:** Obtienes todo

## EL JUEGO DEL MES

en el DVD Micromanía

### BLOWOUT
*Ayudas y ventajas*

**Pausa el juego y vete al menú de Cheats. Selecciona las palabras adecuadas para formar los siguientes códigos, con un montón de ventajas para acabar el juego:**

- **NOPAINNOCANE:** Modo dios
- **COOLLEVELCHEATCODE:** Seleccionar nivel
- **YESTERDAYYOURZEBRADIE:** Pasar al siguiente nivel
- **YESTERDAYOURZEBRADIVORCED:** Mapa completo
- **ANYANDALLCODE:** Puertas abiertas
- **CANEREADYTOROCK:** Restaurar salud
- **FISHINABARREL:** Munición ilimitada
- **CHARLIEHUSTLEOVERDRESSEDROMEO:** Todas las armas
- **FRIENDLIESTGODINGALAXY:** Potenciar armas
- **DEADREDPARTYSHOES:** Modo pies grandes
- **BUTTCHEATCANSURPRISE:** Modo cabezas grandes
- **CHARLIEOSCARLIMADELTA:** Enemigos paralizados
- **CHARLIEALPHANOVEMBERECHO:** Factor tiempo
- **GOODGODHELPME:** Mensaje del programador

## H

### HALF-LIFE 2 EPISODE ONE
*Empieza con buen pie*



Si te vas a enfrentar a la trilogía de aventuras que Valve lanzará en forma de episodios más vale que estés preparado. Y si tus fuerzas flaquean en algún momento, antes de abandonar un juegazo como éste utiliza un par de nuestros códigos y sigue adelante. En primer lugar, activa la consola con la tecla [°] y teclea **"sv_cheats 1"** para activar los trucos. A partir de ahora, ya puedes teclear directamente el código que necesites:

- **god:** Invencible.
- **buddha:** No pierdes salud.
- **sv_infinite_aux_power 1:** Potencia infinita para correr, etc.
- **impulse 101:** Todas las armas y munición.
- **npc_kill:** Elimina a los pnj de la zona.
- **notarget:** Los enemigos no atacan.
- **noclip:** Atravesar paredes.
- **ch_createjeep:** Aparece un jeep.
- **ch_createairboat:** Aparece un deslizador.

### HITMAN BLOOD MONEY
*Un asesino más certero*

En el directorio del juego encontrarás el fichero **"hitmanbloodmoney.ini"**. Haz una copia de seguridad y edítalo. Añade al final del texto **"EnableCheats"** y guárdalo. Inicia el juego y pulsa **[C]** para acceder al menú de trucos. Ya puedes usar cualquiera de ellos, éstos son los disponibles:



- **Show OSC 1/0:** Mostrar/ocultar HUD.
- **Invisible Mode 1/0:** Activar/desactivar invisibilidad.
- **God Mode 1/0:** Activar/desactivar modo dios.
- **InfAmmo 1/0:** Activar/desactivar munición infinita.
- **InfClip 1/0:** Activar/desactivar munición infinita sin tener que recargar.
- **Test Cloth:** Cambiar disfraz.
- **Complete level:** Completar nivel.
- **Time #:** Acelera el tiempo (10 es el valor máximo).
- **Teleport:** Teletransporte.
- **Beam here:** Teletransporta a donde esté el punto de mira.



## M

### MEDIEVAL LORDS
**Toda clase de recursos**



Pulsa, durante el juego, la siguiente combinación de teclas: [Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [C] para que se abra la consola. Tal vez sea necesario que lo hagas varias veces hasta que aparezca. Ahora, utiliza estos códigos:

- **setgold X:** Obtienes una cantidad X de oro.
- **addfood 500:** Añade 500 de comida.
- **freetechno:** Añade todas las tecnologías y desbloquea todas las construcciones.
- **addmoney:** Añade 100000 dinero.
- **addmoneytechnofood:** Dinero, tecnología y comida.
- **addmoregold #:** Añade la cantidad # de oro.
- **addtroopstomouse:** Añade ejército de espaderos.
- **addtroopstomouse_cavalry:** Añade ejército de caballería.
- **addtroopstomouse_enemy:** Añade ejército de arqueros.
- **destroy_speedtree_objects:** Elimina todos los árboles.
- **freeprice:** Ahora obtienes cualquier cosa gratis.

## P

### PORT ROYALE 2
**De la vela al vapor**

Ya sabemos que la navegación a vela es mucho más romántica, y que los verdaderos piratas sólo ejercen sobre un barco velero, pero... ¿Y lo cómoda y rápida que sería una embarcación a vapor? Claro que, en la época en



la que tiene lugar este juego, no es fácil encontrar una nave así, aún por inventar. No es fácil pero tampoco imposible, tú dedícate a recolectar los veinte artefactos desperdigados por el juego y después habla con tu esposa... verás cómo cambian las cosas para mejor.



## R

### RISE & FALL
**Victoria asegurada**

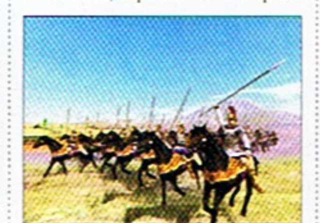
Activa primero la consola de comandos pulsando [Enter] y después introduce uno de estos tres códigos:

- **WIN:** Victoria automática.
- **INEEDWIN:** Terminar nivel en la campaña.
- **OLYMPUS:** Oro, madera, gloria y resistencia a tope.



### ROME: TOTAL WAR ALEXANDER
**Repaso general**

Por suerte, lo que vale para el juego vale para esta estupenda expansión, así que con los mismos códigos obtendremos idénticos efectos. Para quienes se incorporen a la serie o no tengan revistas anteriores, aquí tenéis un rápido



repaso para que vuestros ejércitos tengan también oportunidad de ganar sobre el campo de batalla. Antes de usar cualquier código, activa la consola mediante la tecla [°]. Y ahora sí, utiliza uno de estos trucos:

- **add_money 40000:** Añade 40000 denarios.
- **process_cq [nombreciudad]:** Completa las construcciones en curso en un turno.
- **toggle fow:** Activa o desactiva la niebla de guerra.
- **bestbuy:** Unidades un diez por ciento más baratas.

### RUSH FOR BERLIN
**Berlín más asequible**

Si buscas un asalto a Berlín con menos resistencia enemiga, estos códigos están hechos para ti. Son muy fáciles de utilizar, tan sólo pulsa la tecla [Enter], teclea el código que desees y confirma pulsando una vez más [Enter].



- **iamchucknorrisInstant:** Victoria inmediata en el nivel que estés.
- **chucknorrishim:** Elimina la unidad seleccionada.
- **lethimbechucknorris:** Aumenta el nivel de la unidad.
- **openforchucknorris:** Misiones y campañas desbloqueadas.
- **tobechucknorris:** Invencibilidad.
- **gimmechucknorris:** Recursos infinitos.



## S

### SENSIBLE SOCCER 2006
**¡A desbloquear!**

En este juego de fútbol, cada victoria es algo más que una cuestión de orgullo para los tuyos. De este modo, puedes desbloquear un montón de contenido que no está desbloqueado desde el principio del juego, y alguno merece la pena por que es francamente divertido. A continuación, te enumeramos parte del contenido disponible y las condiciones que necesitas cumplir para conseguir desbloquearlo:

**BALONES DE FÚTBOL**

- **Balón torneo:** Gana la Copa Sudamérica.
- **Balón amarillo brillante:** Gana la Copa de España.
- **Balón clásico cuero:** Gana la Copa de Inglaterra (FA Cup)
- **Balón retro blanco y negro:** Gana la 1ª División de Alemania.
- **Balón all star:** Gana la Copa de Italia.



**CAMISETAS**

- **Camiseta Tropical:** Gana la Copa Africa.
- **Camiseta Codemasters:** Gana la Liga Inglesa.
- **Camiseta "I love sensi":** Gana la 2ª División de Francia.
- **Camiseta Lederhosen:** Gana la 2ª División de Alemania.
- **Camiseta Showtime:** Gana la 2ª División de Holanda.
- **Camiseta Tuxedo:** Gana la División B de Italia.
- **Camiseta Guerrilla:** Gana la 2ª División de Portugal.
- **Camiseta Tartan:** Gana la Liga Escocesa.
- **Camiseta Home&Away:** Gana la 2ª División de España.

## EL TRUCO DEL LECTOR

### COMMANDOS STRIKE FORCE
**Seleccionar misión**

Hay un modo mucho más sencillo de lo que imaginas de jugar la misión que quieras en el último juego bélico de Pyro. ¿Hay que editar ficheros? ¿Debes modificar arranques? Nada de eso. Es algo tan simple como utilizar TRUCO a modo de nombre de perfil. ¡Más fácil imposible!

*Javier Remero*

## V

### VECINOS INVASORES
**Minijuegos vecinales**

En este divertido juego hay mucho por desbloquear para que tus cuatro animalitos sigan pasándolas canutas y divirtiéndose al tiempo. Según los objetivos cumplidos, desbloquearás lo siguiente:



- **10 objetivos:** Minijuego Range Driver 1.
- **15 objetivos:** Minijuego Bumper Carts 1.
- **20 objetivos:** Ataque Finishing Moves.
- **25 objetivos:** Minijuego Race Track 1.
- **40 objetivos:** Minijuego Range Driver 2.
- **45 objetivos:** Minijuego Bumper Carts 2.
- **50 objetivos:** Ataque Ground Pound.
- **60 objetivos:** Minijuego Race Track 2.



TODOS LOS JUEGOS DE ACCIÓN BÉLICA


CALL OF DUTY 2


COMMANDOS STRIKE FORCE


BATTLEFIELD 2


BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES


GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER


FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS


RAINBOW SIX. LOCKDOWN



# Juegos de Acción Bélica

# ¡¡ESTÁS EN COMBATE!!

**Los conflictos armados siempre han formado parte del argumento de los videojuegos, pero es ahora cuando podemos sentir el miedo y la angustia de los soldados en batalla. ¿Tienes lo hay que tener para salir vivo del fuego enemigo?**

# EN PRIMERA LÍNEA

Si quieres saber lo que siente un soldado cuando las balas silban a su alrededor, lo único que tienes que hacer es alistarte. ¡Ah!, y da gracias de que sólo se trate de un juego...







## Call of Duty 2

- Estudio/Compañía: Infinity Ward/Activision
- Distribuidor: Activision - Año: 2005
- Comentado MM: 130 - Puntuación MM: 98

Es el juego de acción bélica más cinematográfico, plagado de secuencias espectaculares y combates intensos y brutales. La calidad gráfica es excepcional, tanto en el detalle de los escenarios como de los soldados. Tienes que completar tres campañas en los ejércitos ruso, británico y americano, mientras participas en batallas con docenas de soldados en pantalla. Siempre vas acompañado por varios soldados, que se cubren y contraatacan con gran realismo. Sin duda, uno de los mejores juegos de los últimos años.



### Infomanía

- Estilo: Acción
- Perspectiva: 1ª persona
- Órdenes tácticas: No
- Enfoque: Individual - Multijugador: Sí
- Conflicto bélico: Segunda Guerra Mundial
- Escenarios: Rusia, Egipto, El Líbano, Francia

## Battlefield 2



- Estudio/Compañía: Digital Illusions/EA
- Distribuidor: EA España - Año: 2005
- Comentado MM: 126 - Puntuación MM: 97

Es la saga bélica multijugador más popular. Dos bandos de hasta 64 jugadores –americanos, chinos o árabes– se enfrentan en grandes mapas plagados de zonas que conquistar. Puedes hacer de todo: francotirador, bombardero, médico, mecánico... Además, pilotas todo tipo de vehículos terrestres y aéreos. ¡Impresionante!

### Infomanía

- Estilo: Acción
- Perspectiva: 1ª persona
- Órdenes tácticas: Sí
- Enfoque: Multijugador - Multijugador: Sí
- Conflicto bélico: Moderno (ficticio)
- Escenarios: Asia y Oriente
- Expansiones: 3 (Special Forces, Euro Forces, Armored Fury)



EXPANSIÓN

## Battlefield 2: Special Forces



- Año: 2006 - Comentado MM: 132
- Puntuación MM: 90

La primera expansión de «Battlefield 2» añade 6 facciones, 8 mapas (algunos nocturnos) vehículos como el hovercraft y el quad, y gadgets como la tirolina, los ganchos de escalada, gases lacrimógenos y gafas de visión nocturna. También están disponibles dos "booster packs" (miniexpansiones) sólo en descarga, por 9,99 €: Euro Force y Armored Fury.

El éxito de los videojuegos se debe, en parte, a su capacidad para proponer retos a los jugadores, para que intenten resolverlos mientras se divierten. ¿Y hay algún reto mayor que ganar una guerra, o atrapar a un puñado de terroristas?

El género de la acción bélica ha acompañado a los videojuegos desde su mismo nacimiento, con títulos memorables como «Commando», «Green Beret» (1985), «Platoon» (1987), «Operation Wolf» (1988), «Cabal» (1989)... En PC, aparte de las adaptaciones de recreativas, la llegada de los gráficos 3D –y más tarde, de la aceleración gráfica– trajo consigo la perspectiva en primera persona que te introducía en plena batalla, con las balas silbando sobre tu cabeza y a tu alrededor...

La evolución en el género ha sido constante, incluyendo la aparición de variantes como la acción táctica, el sigilo, el desarrollo cinematográfico... También ha habido varias temáticas, desde las guerras mundiales hasta otras futuristas, pasando por operaciones antiterroristas y recreaciones fieles de la historia.

**La acción bélica ya no se centra en un soldado solitario: ahora manejas a un grupo y las tácticas juegan un papel importante**

En los últimos años, desde el ▸▸

# COMBATE TÁCTICO

Terroristas fanáticos, rebeldes sin causa, narcotraficantes egocéntricos, mafiosos megalómanos... ¡Menos mal que estás tú al mando de un comando para poner orden!



## Ghost Recon Advanced Warfighter

- Estudio/Compañía: GRIN
- Distribuidor: Ubisoft
- Año: 2006
- Comentado MM: 137
- Puntuación MM: 90

Rebeldes mexicanos han secuestrado a los presidentes de EE.UU. y México. Tu comando de élite tienen que buscarlos. Eres el jefe pero puedes dar órdenes a otros dos e incluso ver a través de sus visores. Una sola bala mata, así que tienes que planificar los movimientos con cautela y utilizar las más sofisticadas armas. Gráficos impactantes y una jugabilidad muy ajustada.



**Infomanía**
- Estilo: Acción
- Perspectiva: 1ª persona
- Órdenes tácticas: Sí
- Enfoque: Individual
- Multijugador: Sí
- Conflicto bélico: Moderno (ficticio)
- Ambientación: Ciudad de México año 2013

## Full Spectrum Warrior Ten Hammers

- Estudio/Compañía: Pandemic
- Distribuidor: THQ
- Año: 2006
- Comentado MM: 136
- Punt. MM: 90



Tienes bajo tu mando a dos equipos de cuatro soldados, pero no los manejas directamente: se encargan de cumplir tus órdenes. Táctica, más que acción, duras misiones y buenos gráficos.

**Infomanía**
- Estilo: Táctica
- Perspectiva: 3ª persona
- Órdenes: Sí
- Enfoque: Individual/Multijugador
- Multijugador: Sí
- Conflicto bélico: Moderno (ficticio)
- Ambientación: Oriente Medio

## Commandos Strike Force

- Estudio/Compañía: Pyro Studios/Eidos
- Distribuidor: Proein
- Año: 2006
- Comentado MM: 135
- Punt. MM: 90



La más célebre saga española de videojuegos cambia de la estrategia a la acción táctica. Controlas a tres comandos: un espía, un francotirador y un boina verde. Entretenido y variado.

**Infomanía**
- Estilo: Acción táctica
- Perspectiva: 1ª persona
- Órdenes: Sí
- Enfoque: Individual
- Multijugador: Sí
- Conflicto: 2ª Guerra Mundial
- Ambientación: Francia, Noruega y Rusia

## Rainbow Six Lockdown

- Estudio/Compañía: Red Storm
- Distribuidor: Ubisoft
- Año: 2006
- Comentado MM: 134
- Punt. MM: 85



El pionero de la acción táctica vuelve más "relajado". Ahora sólo manejas a cuatro hombres, hay menos planificación, menos órdenes tácticas, y un desarrollo más lineal.

**Infomanía**
- Estilo: Acción táctica
- Perspectiva: 1ª persona
- Órdenes: Sí
- Enfoque: Individual/Multijugador
- Multijugador: Sí
- Conflicto: Moderno (ficticio)
- Ambientación: París, Mediterráneo y Sahara

## Y ADEMÁS




### BROTHERS IN ARMS

- Estudio/Compañía: Gearbox/Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft
- Año: 2005

La serie «Brothers in Arms», con sus dos entregas en 2005 –«Road to Hill 30» y «Earned in Blood»–, prácticamente forma un género aparte, y es una alternativa para aquellos que buscan un enfoque mucho más táctico, ya que las estrategias se diseñan directamente sobre un mapa desplegable, en plena batalla, y puedes decirle a tus hombres que ataquen por los flancos o que distraigan al enemigo.

▸▸ bombazo de «Medal Of Honor» (2002), la acción bélica se ha convertido en uno de los géneros más populares, con series como las de «Call of Duty» y «Brother's in Arms». Los juegos bélicos se van pareciendo cada vez más al cine, mientras que en el combate ya no está uno sólo... Ahora, otros soldados luchan junto a ti, te apoyan y te cubren e incluso están a tus órdenes.

### LA ÚLTIMA GUERRA MUNDIAL

La última variante de la acción bélica ha llegado no hace mucho con las partidas multijugador: batallas en las que cada jugador tiene su papel protagonista dentro de un mismo entorno bélico. Nada puede superar la tensión y diversión de dos equipos de jugadores enfrentándose entre sí, pero no en el típico "todos a la carga", sino utilizando tácticas militares y avances sigilosos. «Counter Strike» –el más famoso mod de «Half-Life»– marcó un hito al enfrentar a soldados de élite contra terroristas, en Internet. Luego vino «Operation Flashpoint» (2001), que introducía un toque más táctico a la batalla. Pero el mayor éxito lo obtuvo «Battlefield 1942» (2002), orientado al modo multijugador masivo, con



**Windows Vista y DirectX 10 prometen darle al género el realismo y la espectacularidad propias del cine bélico más actual**

# ELIGE TU JUEGO DE ACCIÓN BÉLICA

| | CALL OF DUTY 2 | COMMANDOS STRIKE FORCE | BATTLEFIELD 2 | BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES (EXP.) | GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER | FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS | RAINBOW SIX LOCKDOWN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRECIO | 39,95 € | 34,95 € | 34,95 € | 29,95 € | 44,95 € | 44,95 € | 19,95 € |
| AÑO | 2005 | 2006 | 2005 | 2006 | 2006 | 2006 | 2006 |
| PEGI/ADESE | 16+ (violencia) | 16+ (violencia) | 16+ (violencia) | 16+ (violencia) | 16+ (violencia) | 18+ (violencia y palabrotas) | 16+ (violencia y palabrotas) |
| COMPAÑÍA/DISTRIBUIDOR | Infinity Ward/Activision | Pyro/Eidos/Proein | Digital Illusions/EA | DICE/EA | GRIN/Ubisoft | Pandemic/THQ | Red Storm/Ubisoft |
| INFORMACIÓN | www.callofduty.com/cod2 | commandosstrikeforce.com | www.bfes.ea.com | www.bfes.ea.com | www.ghostrecon.com | www.fullspectrumwarrior.com/fsw2 | www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown |
| REQUISITOS MÍNIMOS | Windows 2000/XP Procesador: Pentium 4 1,4 GHz RAM: 256 MB Disco duro: 5 GB libres Tarjeta 3D: 64MB DVD-ROM | Windows 2000/XP Procesador: Pentium 4 1,8 GHz RAM: 512 MB Disco duro: 2,85 GB libres Tarjeta 3D: 64MB DVD-ROM | Procesador: Pentium 4 1,5 GHz RAM: 512 MB Disco duro: 4 GB libres Tarjeta 3D: 128MB ADSL o Cable | Procesador: Pentium 4 1,7 GHz RAM: 512 MB Disco duro: 4,1 GB libres Tarjeta 3D: 128MB ADSL o Cable | Procesador: Pentium 4 2 GHz RAM: 1 GB Disco duro: 5 GB libres Tarjeta 3D: 128MB DVD-ROM | Procesador: Pentium 4 1,5 GHz RAM: 256 MB Disco duro: 2,6 GB libres Tarjeta 3D: 64MB | Procesador: Pentium 4 1,5 GHz RAM: 512 MB Disco duro: 7 GB libres Tarjeta 3D: 64MB DVD-ROM |
| IDIOMA | Español (textos y voces) | Español (textos y voces) | Español (textos) Inglés (voces) | Español (textos) Inglés (voces) | Español (textos y voces) | Inglés (textos y voces) | Español |
| ESTILO | Acción | Acción táctica | Acción | Acción | Acción táctica | Acción táctica | Acción táctica |
| PERSPECTIVA | Primera persona | Primera/Tercera persona | Primera persona | Primera persona | Primera persona | Tercera persona | Primera persona |
| CONFLICTO BÉLICO | 2ª Guerra Mundial | 2ª Guerra Mundial | Moderno (ficticio) | Moderno (ficticio) | Moderno (ficticio) | Moderno (ficticio) | Moderno (ficticio) |
| BANDOS CONTROLABLES | 3 | 1 | 3 | 6 (facciones) | 1 | 1 | 1 |
| AMBIENTACIÓN | Rusia, Egipto, Libano, Francia | Francia, Noruega, Rusia | Asia y Oriente | Asia y Oriente | Ciudad de México | Oriente Medio | París, Mediterráneo, Sahara |
| ENFOQUE | Individual | Individual | Multijugador | Multijugador | Individual | Individual/Multijugador | Individual/Multijugador |
| DESARROLLO | Lineal | Abierto | Abierto | Abierto | Abierto | Abierto | Lineal |
| IMPORT. DEL ARGUMENTO | Moderada | Moderada | Nula | Nula | Moderada | Media | Media |
| ESCENAS CINEMÁTICAS | Escasas | Normales | Muy escasas | Muy escasas | Normales | Normales | Abundantes |
| PRESENCIA DE SCRIPTS | Muy abundantes | Muy abundantes | Escasos | Escasos | Muy abundantes | Muy abundantes | Abundantes |
| PLANIFICACIÓN DE MISIÓN | No | Sí | Sí | Sí | Sí | Sí | Sí |
| ÓRDENES TÁCTICAS | No | Sí (básicas) | Sí | Sí | Sí | Sí | Sí |
| PERSONAJES CONTROLABLES | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | Ninguno directamente. (órdenes) | 1 |
| CONTROL RECOMENDADO | Teclado/Ratón | Teclado/Ratón | Teclado/Ratón | Teclado/Ratón | Teclado/Ratón | Teclado/Ratón | Teclado/Ratón |
| DIFICULTAD | Media | Media | Media | Media | Elevada | Elevada | Media |
| TIEMPO DE APRENDIZAJE | 5 minutos | 10 minutos | 10 minutos | 10 minutos | 15 minutos | 15 minutos | 15 minutos |
| USO DE VEHÍCULOS | Tierra. Sólo copiloto o artillero | Tierra y mar | Tierra, mar y aire | Tierra, mar y aire | Tierra y aire (disparar) | Blindados | No |
| NÚMERO DE ARMAS | Más de 30 | 15 | Más de 25 | Más de 10 | 7 | 4 | 3 |
| NÚMERO DE CAMPAÑAS | 3 | 3 | No aplicable | No aplicable | 1 | 1 | 1 |
| NÚMERO DE MISIONES | 27 | 14 | 10 (mapas) | 8 (mapas) | 11 | 11 | 16 |
| MODOS DE JUEGO INDIVIDUAL | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| MODOS MULTIJUGADOR | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Nº JUGADORES MULTIJUGADOR | 64 | 16 | 64 | 64 | 32 | 8 (2 en cooperativo) | 16 |
| DURACIÓN | Media | Media | Prolongada | Prolongada | Media | Media | Media |
| REALISMO BÉLICO | Muy alto | Medio | Medio | Medio | Muy alto | Muy alto | Alto |

dos ejércitos de decenas de jugadores, en la 2ª Guerra Mundial. Su heredero, «Battlefield 2», arrasa hoy en Internet, llevando la acción al combate moderno... Y aún sigue siendo muy popular «Counter Strike» que, en su versión «Source», aprovecha la espectacularidad de «Half-Life 2».

### DE AQUÍ A LA ETERNIDAD

Los juegos del panorama de la acción bélica actual que hemos incluido en la comparativa vienen directamente de los que aquí te hemos mencionado ya. Aunque, por supuesto, en ellos encontrarás misiones con más profundidad táctica, más espectacularidad –con gráficos casi de cine y sonido 3D que extiende la batalla a tu alrededor– y más modos de juego.

¿Y el futuro? Pues, se presenta mejor que nunca, anunciando una oleada de invasiones y ofensivas con juegos realistas, innovadores, impactantes... Soldado, aún estás muy lejos de licenciarte, así que... ¡prepara tus armas! ■ J.A.P.

## NUESTROS FAVORITOS

**En la acción bélica hay mucho donde elegir pero, si tenemos que quedarnos con tres, nuestros favoritos son:**

- **CALL OF DUTY 2:** Espectacular, emotivo, intenso y con unos gráficos de lujo. Cuando te lo acabes... ¡querrás volver a jugar en el modo más difícil!
- **BATTLEFIELD 2:** Combatir contra compañeros y enemigos controlados por otros jugadores como tú es una experiencia total. Batallas virtuales de verdad.
- **GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER:** Avanza con cautela y astucia, aquí el realismo no perdona los errores.



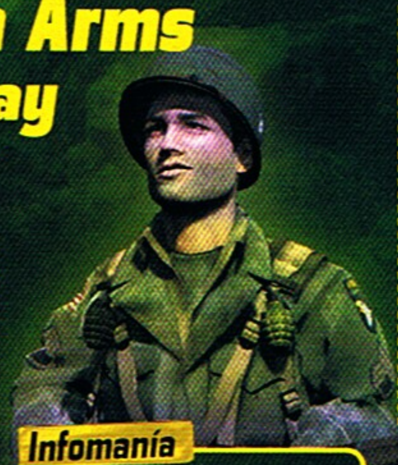
# Y PARA EL FUTURO...







## Brothers in Arms Hell's Highway



- Estudio/Compañía: Gearbox
- Distribuidor: Ubisoft
- Lanzamiento: Primavera 2007

Prepárate a viajar al frente y participa en la operación Market Garden, en la Segunda Guerra Mundial, que acabó en un desastre total para los aliados. El aspecto gráfico de la saga ha sido remodelado utilizando la tecnología de... ¡«Unreal Engine 3.0»! Los soldados tendrán personalidad, lo que se reflejará en la forma de enfrentarse al enemigo o de atender a los compañeros. Los enemigos aparecerán en lugares aleatorios y cambiarán de táctica según el entorno.

**Infomanía**
- Estilo: Acción táctica
- Perspectiva: Primera persona
- Conflicto bélico: 2ª Guerra Mundial
- Web: www.hellshighwaygame.com

## Medal of Honor: Airborne

- Estudio/Compañía: EA
- Distribuidor: EA España
- Lanzamiento: Por determinar



La saga que lo empezó todo regresa caída del cielo... Serás un paracaidista de la 82 División Aerotransportada en el "día D". Controlando el paracaídas, hay que decidir dónde aterrizar. En función del lugar del impacto, la misión cambiará por completo...

**Infomanía**
- Estilo: Acción
- Perspectiva: 1ª persona
- Conflicto bélico: 2ª Guerra Mundial
- Web: www.ea.com/moh/airborne/index.jsp

## Rainbow Six: Vegas

- Estudio/Compañía: Ubisoft Montreal
- Distribuidor: Ubisoft España
- Lanzamiento: 2007



Fue con esta serie cuando se acuñó el concepto "acción táctica" y lleva ya casi una década dando lugar a juegazos sin apenas variar su estilo. Ubisoft Montreal se ocupa, otra vez, de una nueva entrega en la que te tocará salvar la ciudad de Las Vegas de una invasión terrorista. Mostrará una calidad visual a la última, nuevos tipos de comandos, planificación de la misión en tiempo real, mientras silban las balas, y podrás dar nuevas órdenes tácticas que prometen más variedad y realismo.



**Infomanía**
- Estilo: Acción táctica
- Perspectiva: Primera persona
- Conflicto bélico: Futurista
- Web: rainbowsixgame.uk.ubi.com/vegas/

Y ADEMÁS



## Crysis

- Estudio/Compañía: Crytek/EA
- Distrib.: EA España
- Lanzamiento: Marzo 2007
- Web: www.crytek.com

Los creadores de «Far Cry» están ocupados con la tecnología más avanzada que se ha visto nunca en un PC orientada a un videojuego. Una explosión de adrenalina detonada por una invasión extraterrestre. Tras una impresionante demo tecnológica, la expectación es total.



## Frontlines Fuel of War

- Estudio/Compañía: Kaos Studios/THQ
- Distrib.: THQ España
- Lanzamiento: 2007
- Web: www.kaosstudios.com

En un futuro próximo, Estados Unidos y Europa se han unido para enfrentarse a Rusia y China por el control de los recursos energéticos del planeta. Ya puedes imaginar lo que te espera...

En la Segunda Guerra Mundial, en la actualidad, en un futuro muy lejano... Todavía quedan muchas batallas por librar y en la guerra siempre hay sitio para un soldado dispuesto a darlo todo. A cambio, vivirás experiencias intensas, emocionantes, repletas de acción, realismo y espectacularidad.







# Battlefield 2142

- Estudio/Compañía: Digital Illusions / EA
- Distribuidor: EA España
- Lanzamiento: Otoño 2006




En el año 2142, una nueva Edad de Hielo ha matado de hambre a la mayoría de la población de la Tierra. Dos facciones, la Unión Europea y la Coalición Panasiática luchan entre sí por sobrevivir, usando grandes robots, naves y vehículos que, sin duda, darán lugar a masivas batallas de "mechas" en Internet. Y no te pierdas las virguerías en armamento y sistemas de camuflaje que se han sacado de la manga en DICE, porque hasta ahora no has visto nada igual en ningún juego de la serie.

**Infomanía**
- Estilo: Acción multijugador
- Perspectiva: 1ª persona
- Conflicto bélico: Futurista
- Web: : www.bfes.ea.com

# Enemy Territory Quake Wars

- Estudio/Cía.: Splash Damage/id
- Distribuidor: Activision
- Lanzamiento: Por determinar





«Quake» se pasa al modo multijugador con este impactante juego, donde un ejército multinacional defiende la Tierra de los Stroggs. Anuncia misiones por objetivos con cooperación al máximo y gran importancia de los vehículos.




- Estilo: Acción
- Perspectiva: 1ª persona
- Conflicto bélico: Futurista alienígena
- Web: www.enemyterritory.com

## El heredero de OPERATION FLASHPOINT

- Estudio/Compañía: Bohemia Interactive
- Distribuidor: Por confirmar
- Lanzamiento: Finales de 2006





En desarrollo desde 2003, el que sería «Operation Flashpoint 2» y que tendrá un título distinto, –ya que los derechos de propiedad de la marca continúan en poder de Codemasters– ofrecerá la acción bélica más realista y amplia del género. El juego iba a estar ambientado en 1970 pero ahora la acción se situará en el 2010. Bohemia ha prometido realismo al límite, completo soporte multijugador y un potente editor de mapas.

**Infomanía**
- Estilo: Acción
- Perspectiva: 1ª/3ª persona
- Conflicto bélico: Ficticio (año 2010)
- Web: www.bistudio.com/games/of2.html



## Haze

- Estudio/Compañía: Free Radical/Ubisoft
- Distrib.: Ubisoft España
- Lanzamiento: Principios de 2007
- Web: www.hazegame.com

Las corporaciones multinacionales se han hecho tan ricas y poderosas que se pagan sus propios ejércitos de mercenarios para poner y quitar gobiernos... o acabar con la competencia. «Haze» puede ser el gran rival de «Crysis». ¡Qué buena pinta tiene!



## Halo 2

- Estudio/Compañía: Bungie/Microsoft
- Distrib.: Microsoft
- Lanzamiento: 2007
- Web: www.halo2.com

Ha arrasado en Xbox, y el año que viene la invasión alienígena volverá al PC, aunque sólo para Windows Vista. Las demostraciones vistas hasta el momento anuncian una jugabilidad por las nubes y un trepidante ritmo de acción directa y con una gran "pegada" visual.

# La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

## Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

### Ponte al día

### La Española en Age of Empires III

DESCARGAS » «AGE OF EMPIRES III» » PARCHE DE ACTUALIZACIÓN



*Ya puedes descargarte el nuevo parche* que actualiza «Age of Empires III» a la versión 1.07 o bien usar la utilidad de actualización del juego. La novedad más atractiva es la presencia de un nuevo mapa llamado "Lo Desconocido". También añade el mapa de la isla "La Española" (Sto. Domingo) al conjunto de mapas estándar. Respecto a las opciones online, ahora puedes saber si alguien de tu lista de amigos está conectado y los moderadores pueden conversar mediante Bluetooth. Entre lo parcheado se solucionan problemas con las unidades y con la clasificación en las partidas.

Lo encontrarás en: DVD MM 138 y *aoe3.eajuegos.com*

### En las olimpiadas de la estrategia

COMUNIDAD » CAMPEONATOS «STARCRAFT», «WARCRAFT III» Y «WARHAMME»R EN LOS WORLD CYBER GAMES 2006

Ya están seleccionados. Serán «Starcraft: Brood War», «Warhammer 40K: DoW. Winter Assault» y «Warcraft III: Frozen Throne» los títulos que representarán a la estrategia en tiempo real en los W.C.G. 2006, que se celebrarán en la ciudad italiana de Monza del 18 al 22 de octubre.

Antes, las finales nacionales tendrán lugar en el Parque de Atracciones de Madrid del 22 al 24 de septiembre. Si quieres participar sólo tienes que registrarte en la web española de los World Cyber Games, indicando en qué juego te apuntas. Pero mientras velas armas, aquí tienes algunas pistas acerca de los escenarios y reglamentos que se aplicarán en la final:




En los últimos World Cyber Games, los españoles hicieron un gran papel. En «Warhammer 40K», "Rorum" se llevó la plata.



Las reglas están actualizadas para garantizar que las partidas justas.

**StarCraft: Brood War**
Con la versión 1.13f se jugará en el modo "Melee" con la velocidad de juego más rápida y será posible elegir la raza o incluso cambiarla entre ronda y ronda.

**WarCraft III: Frozen Throne**
Se jugará con la velocidad más rápida con la versión 1.20c y con elección libre de raza en "uno contra uno".

**Warhammer 40K. Winter Assault**
En la versión 1.41, se jugarán los mapas Metting of Mind, Outer Reaches, Quest Triumph, Shrine of Excellion, Battle Marshes y Blood Riverse.

MÁS INFORMACIÓN: *www.wcg.com.es* y *www.worldcybergames.com*

### Civilízate

### Guerra civil en CivIV

*Los chicos de «CivAdictos» lo han dejado claro:* la guerra civil entre los líderes de «Civilization IV» y el nuevo «CivIV: Warlords» es inminente. Cuentan que la envidia ha sido el detonante de encarnizadas guerras entre ambos bandos. Los primeros no soportan que los Civadictos puedan elegir a los líderes de «Warlords» por aquello de que les dejen de lado. Los segundos se niegan a soportar el fanatismo de los puristas ell original, según ellos insuperable e irrepetible. ¿A qué bando apoyarás?

Lo encontrarás en: *www.civadictos.com/actualidad/noticias/not_25jun2006_01.html*



Si estás registrado en Civadictos te preguntarán con un e-mail: ¿a qué bando quieres sumarte?

### Sigue jugando

### ¿La familia? Sim, gracias

DESCARGAS » CORRECCIÓN PARA «DECORA TU FAMILIA»

*Si eres un verdadero aficionado a «Los Sims»* seguro que ya tienes el pack «Decora tu familia», que viene repleto de ropa, muebles y miles de accesorios. Pero quizá has sufrido alguno de los errores que ocurren cuando se combinan una determinada serie de objetos, lo que sin duda es casi imposible de solucionar durante el testeo, dada la ingente variedad de situaciones posibles. Menos mal que muchos jugadores ya han mandado a EA una lista con los fallos más recurrentes y ya está disponible el parche que los corrige. ¡Ponlo a descargar!

Lo encontrarás en: *thesims2.ea.com*

## ¿Quieres participar?

Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Tus datos personales, conforme a la normativa vigente sobre Protección de Datos Personales, serán incorporados a un fichero, del que es responsable Hobby Press S.A. para gestionar el envío de la camiseta, y serán destruidos posteriormente.




### ¿Te acuerdas?

ACTUALIDAD » «LEGO S.W. 2»



*Los fans de la trilogía de «La Guerra de las Galaxias»* podrán disfrutar muy pronto con «Lego Star Wars II». Está anunciado como una demostración de creatividad y con la inolvidable impronta de las piezas del Lego y las naves de la primera trilogía. Y oye, te vas a divertir tanto como con el Lego de tu infancia, pero no dejarásлas piezas esparcidas por ahí. La demo está en el DVD.

Lo encontrarás en: www.lucasarts.com/games/legostarwarsii/

## Web del mes

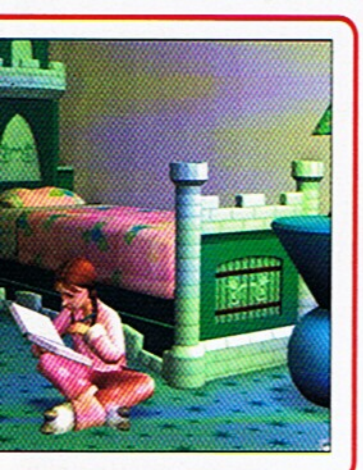
### The Movies Director's Cut

INTERNET » WEB «THE MOVIES»




*Aquí tienes un formidable lugar de la comunidad* en español para que puedas compartir tus películas. Tiene noticias, enlaces de interés, muchos recursos y un foro muy interesante. Incluso, dado que la expansión «The Movies: Stunts & Effects» no va a salir oficialmente en nuestro país, te explican dónde comprarla y cómo hacer que funcione con tu versión en español.

Lo encontrarás en: www.themovies-spain.com



# Aventura

**Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.**

### La batalla de los Da Vinci ¿Cuál te quedas?

ACTUALIDAD » RIVALIDAD ENTRE LOS DOS JUEGOS DA VINCI

El estreno de «El Código Da Vinci» ha venido acompañado del inevitable juego oficial. Pero, a la sombra de la publicidad mediática, otro juego, «Los Secretos de Da Vinci: El Manuscrito Prohibido» ha sabido encontrar su momento inspirándose en la vida del genio renacentista. ¿Cuál crees que es mejor?

*El Código Da Vinci.* Comentado en MM 137 (puntuación: 82). Aunque la película se ajusta al concepto de aventura, los diseñadores del juego han querido captar a todo tipo de público, con escenas de acción, minijuegos y puzzles. En su contra, tiene que ha cundido la sensación de que su salida se ha precipitado para coincidir con el estreno de la película y ninguno de los estilos de juego termina por llenar al jugador.

MÁS INFORMACIÓN: www.codigodavinci-eljuego.

*Los Secretos de Da Vinci: El Manuscrito Prohibido.* Comentado en MM 138 (punt.: 75). No tiene nada que ver con la película. Está ambientado en el año 1522, tres años después de la muerte de Leonardo Da Vinci. Encarnas al joven artista Valdo, que viaja a la casa en donde murió Da Vinci, en Francia, para encontrar un manuscrito escondido por el genio. Debes seguir sus pistas y lidiar con los habitantes de la casa, que esconden más de lo que aparentan. «Los Secretos de Da Vinci» es una aventura en primera persona cuyos argumentos para convencer son buenos gráficos, puzzles lógicos y la posibilidad de realizar acciones buenas o malvadas que cambian la forma de superar diversos acertijos.

MÁS INFORMACIÓN: www.secrets-of-da-vinci.com

## Clásicos renovados

### Clásicos de LucasArts
### Sácales el máximo partido

ACTUALIDAD » REEDICIONES DE AVENTURAS CLÁSICAS



*Si has seguido la sección Relanzamientos,* habrás visto que Activision ha reeditado, al precio de 14,95 € algunas de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos. La colección incluye «Grim Fandango», «Full Throttle», «The Dig», «The Curse of M. Island» y «The Fate of Atlantis». Y, como seguro que te interesan, queremos recomendarte –salvo en «Grim Fandango», que es en 3D– el uso del programa «ScummVM» una utilidad que mejora los gráficos de todos ellos.

Lo encontrarás en: www.scummvm.org

## Curiosidad

### ¡Tu propio cómic de Sam & Max!

ACTUALIDAD
JUEGOS EN DESARROLLO

*Los chicos de TellTale,* tras estrenar «CSI: Las Tres Dimensiones del Asesinato» y «Bone 2: The Great Cow Race», están trabajando duro en «Sam & Max 2». Para hacernos más llevadera la espera, han preparado un curioso "generador de comics": eliges unos cuantos dibujos, escribes los textos, y publicas tu tira cómica en la web oficial, para que sea puntuada por otros fans. ¿Te animas a intentarlo?

Más información: www.iBaseEntertainment.com y www.telltalegames.com/samandmax/comics/create




### Survival Horror gratuito
### Un proyecto en Penumbra

AVENTURA AMATEUR » JUEGO COMPLETO DESCARGABLE

*¿Te apetece pasar un poco de miedo* mientras disfrutas gratis con una estupenda aventura? «Penumbra» es un proyecto tecnológico creado por un grupo de estudiantes. En los enlaces encontrarás la traducción al español. Tienes que copiar el fichero spanish.lang a la carpeta "config" de la instalación y en la carpeta "penumbra", editar el fichero "settings.cfg" y cambiar la línea LanguageFile="english.lang" por LanguageFile="spanish.lang".

Lo encontrarás en: penumbragame.com y www.niridastudios.com/archivos/Penumbra_spanish.lang.zip



▲ «Penumbra» posee buenos gráficos 3D y una atmósfera oscura que favoreces los sobresaltos, mientras avanzas con tu linterna.

## Curiosidades

### S.T.A.L.K.E.R. en 2007... ¿seguro?

ACTUALIDAD
LANZAMIENTO DE «S.T.A.L.K.E.R.»



*«S.T.A.L.K.E.R.» es de esos desarrollos que parecen estar gafados.* Su lanzamiento, previsto para 2004, se ha convertido en un auténtico culebrón que ha despertado rumores de todo tipo, desde que el juego estaba siendo rediseñado hasta que había sido cancelado. Se mantiene como un proyecto prometedor y, tras muchos rumores, sus creadores han anunciado oficialmente que estará en las tiendas a lo largo del primer trimestre de 2007. Hmm, iojalá! Pero ya veremos...

### La respuesta a Episode One

ACTUALIDAD ESTADÍSTICAS DE «HALF-LIFE 2: EPISODE ONE»



*La primera expansión oficial de «Half-Life 2» es tan adictiva como el original.* Aunque, claro, siendo como es, te la acabas enseguida. ¿Quieres conocer en cuanto tiempo se lo acaban otros jugadores? ¿O cuál es el nivel más difícil de «Episode One»? Pues en el enlace que te indicamos a continuación puedes saber estas cosas y algunas más...

Lo encontrarás en:
www.steampowered.com/stats/ep1

## Juegos clásicos

### Recuerda Wolf3D

DESCARGAS
«WOLFENSTEIN 3D»

*¿Conoces el precursor real de los arcades 3D en primera persona?* 3DRealms nos ofrece en su página web el genuino, el original, el primero de toda una generación... Hablamos de «Wolfenstein 3D», una joya de hace catorce años que, de nuevo, en su versión shareware, puedes conocer o recordar. Imprescindible si te interesa la historia de los videojuegos.

Lo encontrarás en:
www.3drealms.com/wolf3d/

# Acción

**En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...**

## «Cell Factor», ¿funciona sin ayuda?

TECNOLOGÍA «CELL FACTOR», A PRUEBA SIN AGEIA PHYSX

El mes pasado, en esta misma sección, nos hacíamos eco del nuevo chip de cálculo físico PhysX de la compañía AGEIA. Esta tecnología promete ser una revolución, añadiendo una altísima complejidad en la simulación física de los entornos 3D. De momento, sólo unos pocos juegos han aprovechado tímidamente las características de esta tecnología, como «Ghost Recon Advanced Warfighter», pero ya se han empezado a ver vídeos realmente espectaculares que muestran el potencial del chip PhysX. «Cell Factor», un juego de acción en primera persona –aún en desarrollo–, es uno de esos juegos y se presenta como el primer título capaz de exprimir todo el potencial de las tarjetas PhysX. De hecho, será un requisito imprescindible contar con este hardware para hacerlo funcionar... Al menos, eso es lo que nos habían dicho desde el principio.

Ahora bien, y si te decimos que «Cell Factor» y su impresionante física podrían moverse en tu PC sin necesidad de instalar hardware adicional. ¿Lo creerías? Pues estate muy atento, porque es posible que así sea. Y no te preocupes, porque no tendrás que esperar mucho para comprobarlo tú mismo. ¿Te decimos cómo?

La cuestión sigue siendo ¿qué es lo que sólo puede hacer Ageia PhysX? ¿Será imprescindible?



Es posible que la demo fuera pensada para dos configuraciones en un principio: con Ageia PhysX o sin ella. ¿Podría pasar lo mismo con el juego?

### Una tecnología rodeada de polémica

Al poco tiempo de que estuviese disponible la demo de «Cell Factor», ya había movimiento en Internet. Foros de expertos, páginas de aficionados... En muchas de ellas se detallaba que, mediante sencillas modificaciones en la ruta de arranque del archivo ejecutable de la demo, se podía hacer funcionar ésta sin necesidad de tener una tarjeta con chip Ageia instalada.

Aún es más chocante que el rendimiento de la demo no parece verse afectado por la ausencia del hardware Ageia. ¿Tiene esto explicación? Mientras la descubrimos puedes comprobar tú mismo los efectos: añade en la casilla "Destino" del acceso directo, la siguiente sentencia: **EnablePhysXCard=false**, lo que permitirá que funcione la demo. Si añades **EnablePhysXHWCloth=true**, simularás también la física de las ropas y telas que hay en el escenario, aunque en este caso, sí que el rendimiento se resiente bastante. La demo "beta R36" está en la página que te indicamos más abajo. Ya nos contarás...

MÁS INFORMACIÓN EN:
*www.ageia.com/downloadcellfactor*

## Un mod terrorífico

ACTUALIDAD MOD EN DESARROLLO PARA «HALF-LIFE 2»

*¿Estás preparado para pasar miedo?* Permanece atento a «Silent Hill Ascension», una modificación en desarrollo basada en el motor Source de «Half-Life» que recreará el universo «Silent Hill». Asumirás el papel de Neal Spencer, un estudiante que decide pasar unas vacaciones en el pueblo de Silent Hill. Allí se encontrará con hogares desiertos, una neblina opresiva y, sobre todo, criaturas infernales que jamás pensaste que existieran. Harán acto de aparición todos los elementos característicos de la saga de Konami, como la linterna o la radio que avisa de la aparición de criaturas. Incluso, podrás elegir la clásica vista en tercera persona o disfrutar en primera persona, al estilo «Half-Life», y con todo el realismo de éste.

Lo encontrarás en: *www.vtld.net/sha*



La oscuridad de los escenarios de «Silent Hill», sus monstruos... Todo ello con la tecnología de «Half-Life 2». Eso será «Ascension».

## Ponte al día

### Suministros para Red Orchestra

DESCARGAS · ACTUALIZACIÓN



*Noticias del frente del Este. «Red Orchestra» se ha actualizado* a través de Steam con un parche que corrige algunos fallos y añade nuevas opciones al juego: dos nuevas armas –el rifle ruso M4 y la ametralladora alemana MP41–, cambios en el escenario del mapa Arad y una física más real.

Lo encontrarás en: storefront.steampowered.com

## Sigue jugando

### Más multijugador en Ghost Recon

DESCARGAS · PACK MULTIJUGADOR



*Si eres aficionado a la mejor acción táctica del momento prepárate para nuevas misiones.* «Ghost Recon: Advance Warfighter» cuenta con un parche de actualización, gracias al cual, podrás jugar en nuevos modos multijugador, como los de deathmatch y dominación. También se ha incluido un editor de mapas –para que diseñes tus propias misiones– y escenarios multijugador que podrán ser jugados ¡en modo cooperativo!




*Lo mejor de esta batería de añadidos es que la comunidad de expertos* ya ha emprendido toda una campaña para crear nuevos contenidos. Además, Ubisoft apuesta por el potencial online del juego y ha puesto a nuestra disposición veinte nuevos servidores dedicados, para que podamos sacarle todo el partido a este pack multijugador.

Lo encontrarás en: www.ghostrecon.com/uk/newspost.php?id=15886

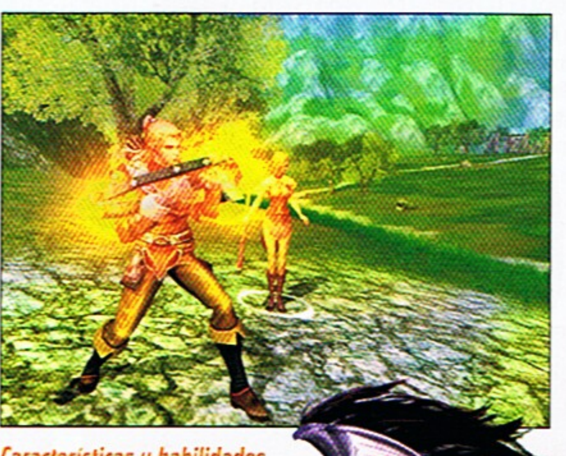
# Mundos persistentes

*¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.*

## Tres razas para dominar un mundo

ACTUALIDAD · «ARCHLORD»

El mes pasado os hablábamos de las dos nuevas razas que incluirá la próxima actualización de «World of Warcraft». Ahora, Codemasters ha desvelado los detalles de las tres razas que lucharán en «Archlord» por la supremacía. Si te apuntas a la beta, podrás convertirte en el amo del mundo durante un mes, gobernarlo a tu antojo y experimentar con las tres razas protagonistas.



### *Características y habilidades*

Los Humanos de «Archlord», influidos por el espíritu, y tras liberarse de los Orcos, se han convertido en una raza noble comienza una nueva vida en el mundo mágico de Chantra. Contarán entre sus filas con magos, capaces tumbar al enemigo más poderoso; caballeros, famosos por sus habilidades de melee y su lealtad; y rápidos arqueros.

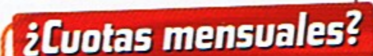
Los Orcos son considerados como la raza más antigua de Chantra. Pocos llegarán a ser un berserker, sin embargo, contarán con cazadores, con excelente visión nocturna y resistencia; y con hechiceros, sociables, pero con poderes devastadores a través de maldiciones y rituales.

Los Elfos Lunares, guardianes ancestrales de Chantra, escogieron guardabosques, con velocidad y capacidad de atravesar cualquier terreno; y elementalistas, bendecidos con la capacidad de invocar a las criaturas más extraordinarias al campo de batalla. Si quieres ver a todas las razas en acción no te pierdas los vídeos en la página web del juego.

MÁS INFORMACIÓN EN: www.archlordgame.com/downloads.php

## ¿Sabías que...

*...TMSBroadcasting y Ncsoft han anunciado una radio oficial en internet dedicada a «Lineage II»?* Pensada para la comunidad Norteamericana del juego, emitirá 24/7 y en ella encontrarás entrevistas exclusivas, noticias y aspectos del juego que no son tratados en ningún otro sitio.



Lo encontrarás en: www.lineageradio.com/

## ¿Cuotas mensuales?

### Dark and Light

*Si el lanzamiento de «Guild Wars», exento de cuotas, supuso una revolución,* ahora es «Dark and Light» el que ofrece una novedosa fórmula mixta de pago. Si eliges comprar el juego y además pagar una cuota mensual, tendrás acceso total a su contenido; sin embargo, puedes comprar el juego y no pagar la cuota, aunque encontrarás alguna limitación. Por ejemplo no podrás equipar más de un objeto de rango "companion" o no podrás acceder a títulos de nobleza o de honor. En cualquier caso, tú eliges.



Lo encontrarás en: www.darkandlight.net

## Y además...

### Para ti solo

*Los jugadores de «Dungeons and Dragons» a los que les guste conocer un poco el terreno que pisan,* antes de disfrutar de aventuras en grupo, están de suerte. Se acaba de lanzar una expansión del juego que incluye numerosas mazmorras, dedicadas a los primeros niveles del juego, a las que se puede acceder solo. También se ha ajustado los porcentajes de experiencia necesarios para subir de nivel.



Lo encontrarás en: www.ddo.com/index.php?page_id=20&pagebuilder[module]=article&pagebuilder[display_item]=427

## No te pierdas...

### Pásate al Carbono

*Si no quieres perder prestigio* tienes que estar al día en lo último de «NFS: Carbono». Lo tienes en la web oficial, recién estrenada, en la que podrás ir viendo el desarrollo del juego y también participar en los foros para darles ideas a los programadores.

Lo encontrarás en: www.ea.com/nfs/carbon/us/

## A Rebufo

### Más realismo




*Con el parche 1.1. de «TOCA Race Driver 3»*, aparte de algunas correcciones, se ha optimizado el comportamiento de los coches y el interfaz. Entre las novedades destaca que ahora pueden participar hasta doce jugadores en una carrera de las categorías disponibles y se han introducido mejoras en el funcionamiento del juego online.

Lo encontrarás en: es.codemasters.com/support/patches.php?gameid=1747

# Velocidad

**Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.**

## Escudero de Fernando Alonso

COMUNIDAD » MOD 2006 Y CAMPEONATOS CON «F1 CHALLENGE 99-02»

El mes pasado ya os contamos que vamos superando ese impedimento que supone el contrato de exclusividad entre FIA y Sony –excluye al PC de simuladores con la licencia oficial del campeonato de F1–, con juegos como «TOCA Race Driver 3» y su recreación de un Williams BMW F1 y los mejores títulos online como «rFactor» y «Live for Speed» que cuentan con la licencia de la escudería BMW Sauber F1. Ahora, la cosa se anima aún más.

***Campeonatos online***

Si realmente quieres vivir la Fórmula 1 reviviendo las hazañas de Fernando Alonso, siendo su compañero de equipo o su rival, te recomendamos que instales el último parche que actualiza el fantástico «F1 Challenge 99-02» de EA Sports a la temporada 2006. Descárgalo de la web que administran Juan Ignacio García Muñoz y Juan Jesús



García, que se han currado una comunidad de órdago que organiza apasionantes campeonatos online, que no te puedes perder. Además de contar con una sección de noticias actualizada, un foro que siempre echa chispas, e incluso concursos de lo más variado, después de cada Gran Premio publican una revista electrónica con objeto de ilustrar y relatar lo acontecido durante cada carrera.

MÁS INFORMACIÓN: www.rclf1.esp.st

# Juegos de Rol

**Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.**

## El rol clásico nunca muere

EXPANSIONES PARA «GOTHIC 2» Y «SPELLFORCE»

El rol es un género que se presta totalmente a la ampliación. Por eso resulta grato ver que las compañías se toman la molestia de prolongar la experiencia de los mejores títulos a un precio razonable. Así,



tanto si eres jugador de «Gothic 2» como del primer «Spellforce», te alegrará saber que ya están disponibles las expansiones «Night of the Raven», para el primero, y «Shadow of the Phoenix» para el segundo.

***Muchas horas más de rol***

Para «Spellforce», esta segunda expansión coincide con la salida de «Spellforce 2» y completa la trilogía de los guerreros runa, permitiendo que nuestros personajes de juegos anteriores alcancen el nivel 50 mientras disfrutamos de una equilibrada mezcla de rol y estrategia en tiempo real.

«Night of the Raven», por su parte, incluye un montón de contenido nuevo para «Gothic 2», tan relacionado con el juego básico que hay que jugarlo desde el principio para visitar las nuevas zonas, que aparecen salpicando toda la trama original. La dificultad se multiplica pero hay nuevas cofradías y zonas inexploradas más allá de las montañas situadas al Noreste de la torre inicial.

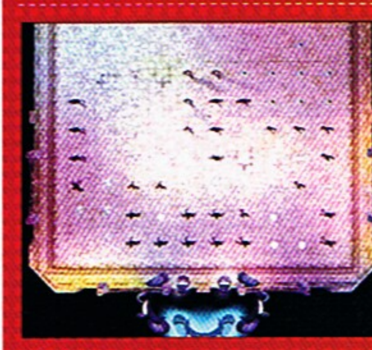
MÁS INFORMACIÓN EN: www.piranha-bytes.com/gothic2/content_english/news_headlines.php y en spellforce.jowood.com/?rid=1338



## ¡Y no te pierdas...!

### ¡Un «Tetris» para Neverwinter Nights!

COMUNIDAD » CONTENIDO EXTRA



*¡Sí, ahora puedes jugar rol con el arcade más célebre de todos los tiempos!* La incombustible comunidad de «Neverwinter Nights» ha creado este original añadido, obra del conocido diseñador de contenido Primogenitor. Requiere disponer del título original y de las dos ampliaciones, así como el parche que lo actualiza todo a la versión 1.67 o superior. Tras descargar «NeverTris», podrás incluirlo en tus módulos para que los aventureros se diviertan por partida doble.

Lo encontrarás en: nwvault.ign.com/View.php?view=Scripts.Detail&id=11618&id=2978

## Reportaje en vuelo

### Todos los Airbus en Flight Simulator 2004

*La alternativa europea en su mejor momento.* Mientras esperamos la llegada de la nueva entrega del simulador de Microsoft, durante estos días han aparecido un buen puñado de expansiones para «Flight Simulator 2002/2004». Están inspiradas en los aviones comerciales del fabricante europeo Airbus, que es el máximo competidor del gigante norteamericano Boeing. La presencia en todo el mundo de las aeronaves Airbus, unido al realismo de la simulación de estas expansiones y las líneas que están representadas, las hace especialmente interesantes. Son estos:

*Friendware distribuye* los títulos «Airbus Fleet» y «Airbus 380» que están totalmente localizados al castellano.

*Just Flight comercializa* en su página web el título «Airbus Collection».



Más información: www.friendware.es y www.justflight.com

# Simulación

*Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.*

## Seawolves Rumbo al Atlántico

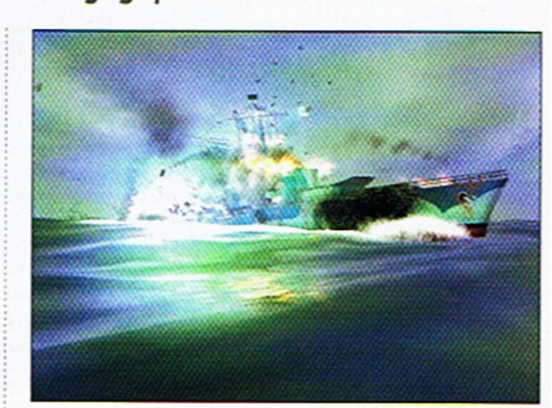
ACTUALIDAD » EXPANSIÓN PARA «SILENT HUNTER III»

La comunidad de aficionados a la simulación celebramos el año pasado el regreso de la serie «Silent Hunter», con una sensacional tercera entrega que se mantiene entre lo mejor del género. Su expansión ya está aquí, y no sólo para ampliar su contenido con más realismo y emoción.

### Misiones de más profundidad

Si bien, de momento, no es posible que se cumpla el mayor anhelo de los aficionados, que «Silent Hunter III» sea interactivo con un nuevo «Destroyer Command» –como pasó con la anterior entrega–, la expansión «Seawolves: Submarines in Hunt» añade un montón de características interesantes.

Para empezar, ofrece una nueva campaña, veintidós nuevas misiones y otras cuatro para el multijugador. Los sonidos y los gráficos han sido, en parte, mejorados y ampliados con alrededor de 60 ciudades, incluyendo puertos, industrias y bases navales en Europa, Norte América, Gran Bretaña y el Pacífico. También se añaden unidades nuevas, incluyendo barcos, luces de búsqueda, bunkers, campos de minas y defensas aéreas.



Respecto a la jugabilidad, «Seawolves» recoge sucesos históricos como Dunkirk, Dieppe y el Día-D. Pero también añade mejoras en el comportamiento de los submarinos y las comunicaciones, sin olvidar la instrumentación más realista y el aspecto exterior de los distintos modelos. También podremos toparnos en los puertos y patrullas con otros barcos. Está ya disponible con el manual traducido al castellano.

MÁS INFORMACIÓN: www.friendware.es

# Deportivos

*No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!*

## Camino de los World Cyber Games

COMUNIDAD
CAMPEONATOS EN RED DE «FIFA 06»

Ya están en marcha los campeonatos nacionales de «FIFA 06» que otorgarán las dieciséis plazas para la final española que se celebrará del 22 al 24 de septiembre en el Parque de Atracciones de Madrid. De esta la final saldrán nuestros representantes en los World Cyber Games 2006, cuyas finales se celebrarán en Monza en octubre. Recordemos que nuestro país ha crecido enormemente en el ranking mundial de las series «FIFA» con la medalla de bronce en el pasado Mundial de "Eduyeep" y la plata en el reciente europeo de Hannover de "X6tenceMasi".

### Tour nacional

Ahora puedes unirte a esta excelente cantera de "jugones" si haces un buen papel en cualquiera de los torneos que se engloban en el llamado "WCG Tour 06". Son eventos en red organizados por salas de juego como Cy-



bergames o bien en grandes concentraciones como la Campus Party. Ya se han disputado algunos como el de Barcelona, que ganó "X6tencePisha". Los ganadores de estos torneos obtendrán una plaza directa para la final y hasta completar las dieciséis plazas se tendrá en cuenta la clasificación del ranking nacional, que elabora «FIFAINT», la comunidad online española por excelencia. Todavía estás a tiempo de apuntarte a los próximos torneos que se celebrarán en las principales ciudades de la geografía nacional por una plaza en la final. ¡Ánimo!

MÁS INFORMACIÓN EN: www.wcg.com.es/ y www.fifaint.com

## Lo que dice el respetable

### Prepara la Vuelta



*Mientras esperas la salida de «Pro Cycling Manager 06/07» de Friendware,* puedes preparar a conciencia la vuelta ciclista a España visitando PCM Spain, la mejor página de comunidad y recursos de este estupendo simulador de ciclismo. En ella encontrarás una gran fuente de recursos, con actualizaciones de los equipos y corredores.

Lo encontrarás en: www.pcm-spain.com

## La prórroga

### Juega con Sergio García

*Buenas noticias si te gusta el golf* porque por fin vas a tener una alternativa a la serie «Tiger Woods». Hablamos de «World Tour Golf», un simulador que tiene una pinta extraordinaria a todos los niveles y que cuenta con la licencia de muchos golfistas bien representados, como nuestro Sergio García.

Lo encontrarás en: www.worldtourgolfgame.com

# la comunidad

## ¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Tus datos personales, conforme a la normativa vigente sobre Protección de Datos Personales, serán incorporados a un fichero, del que es responsable Hobby Press S.A. para gestionar el envío de la camiseta, y serán destruidos posteriormente.

# Zona Micromanía

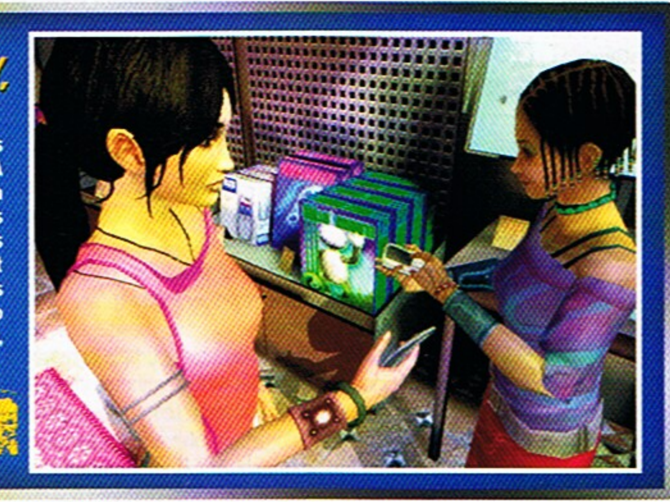
*Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.*

## Juego del mes

### DREAMFALL, THE LONGEST JOURNEY, el favorito de la redacción

Ni que decir tiene que, un mes más, nos hemos encontrado con más de un candidato a la hora de decidir el favorito en la redacción. A los constructores y gestores de imperios –que son bastantes en esta revista– les faltó tiempo para gritar a los cuatro vientos las virtudes de «Civcity Roma», pero encontraron una dura resistencia entre los aficionados al volantazo y el derrapaje, que querían elevar «Flatout 2» a los altares. Al final, ni unos ni otros, y mientras ambos bandos discutían, un tercer grupo fascinado por el extraordinario argumento de «Dreamfall» consiguió imponer, por estricta mayoría democrática, la aventura gráfica de Funcom como el juego favorito del mes.

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es



## ¿Te ha tocado?

*A continuación publicamos los ganadores de los dos concursos convocados en el número 138 de Micromanía.*

**CONCURSO «HEROES OF MIGHT & MAGIC V»**

**JUEGO HEROES OF MIGHT & MAGIC V + CAMISETA**

- Sergio Cuevas Martínez ...... Albacete
- Ricardo Menéndez Méndez ...... Asturias
- Antonio Fernández Pardiñas ...... Asturias
- Manuel Gómez Vázquez ...... Badajoz
- Paco Montedeoca ...... Barcelona
- Chus Ruzafa Moya ...... Barcelona
- Ricardo Jurado Troyano ...... Barcelona
- Rubén Navas Pelegrín ...... Burgos
- Pedro López Sánchez ...... Cádiz
- Juan Emilio Monfort Cerezo ...... Castellón
- Francisco B[illegible] Rueda ...... Córdoba
- Carlos Alejo Hornillo ...... Jaén
- Javier Toyas Fernández ...... La Rioja
- Iván Rodríguez Novo ...... Lugo
- Joan Drets Leida ...... Madrid
- José Antonio Jiménez Rodríguez ...... Málaga
- Jesús Cantero Rubio ...... Navarra
- Borja Rodríguez Nogueira ...... Ourense
- Gonzalo fuente Rabazo ...... Salamanca
- David Russo Donoso ...... Sevilla
- José Carlos Sepúlveda López ...... Toledo
- Sergio Andrés Ramos ...... Valladolid
- Oscar Aguiar López ...... Vizcaya
- Manuel Jiménez García ...... Zamora
- Daniel Bernal ...... Zaragoza

**CONCURSO «GT EVOLUTION»**

**CIRCUITO SCALEXTRIC + JUEGO GT EVOLUTION**

- Nadal Francisco García ...... Castellón
- Mayte Flores González ...... Murcia

**JUEGO GT EVOLUTION**

- José Luís Bolufer Navarro ...... Alicante
- Ricardo Cuesta Delicado ...... Alicante
- Rubén Menéndez García ...... Asturias
- Jesús Oyola Saavedra ...... Badajoz
- Beñat Goenaga Akarregi ...... Bizkaia
- Juan Ignacio Fernández ...... Bizkaia
- José Antonio Rivas Murcia ...... Granada
- Cristian Cáceres Sánchez ...... Granada
- Iker Llamas ...... Guipúzcoa
- Esther Hernández Quintanar ...... La Rioja
- Daniel Canals Sánchez ...... Madrid
- Luís Javier Gutiérrez Oliveira ...... Palencia
- Carles Espasa Gomis ...... Valencia
- Víctor Marqués Martín ...... Valladolid
- José Carlos Martín Rodríguez ...... Zamora

## El espontáneo

"Estaba en la 101 Division Aerotransportada de «Brother in Arms» preparándome para marchar a Carentan junto a mis hermanos..."

Trino

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

## MICROENCUESTA

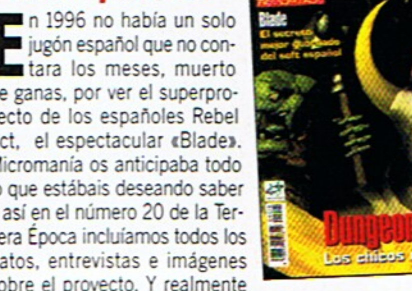
### El rol que más os gusta



Recordaremos que la microencuesta del pasado mes preguntaba qué importancia os gustaría que tuviera la acción en los juegos de rol. Hasta un sesenta y cinco por ciento de vosotros habéis optado porque el juego deje elegir el grado de acción o rol puro que vivirá el jugador. Otro veinticinco por ciento creéis que los juegos de rol son mejores con acción, mientras que los más puristas se han quedado en un diez por ciento.

## Hace 10 años

### Con el español más esperado






En 1996 no había un solo jugón español que no contara los meses, muerto de ganas, por ver el superproyecto de los españoles Rebel Act, el espectacular «Blade». Micromanía os anticipaba todo lo que estábais deseando saber y así en el número 20 de la Tercera Época incluíamos todos los datos, entrevistas e imágenes sobre el proyecto. Y realmente resultó ser un reportaje muy adelantado, ya que el megaproyecto español retrasaría su aparición hasta... ¡el año 2001!

Pero ninguna Micromanía se hace con un sólo juego y aquí también había un montón de ellos. ¿Os acordáis de la oportunidad que nos dió Bullfrog –con Peter Molyneux a la cabeza– de catar las mieles de la villanía en «Dungeon Keeper»? Por fin podíamos ser malos, malísimos en un juego y llenar nuestras mazmorras de trampas y monstruos que acabaran con esos héroes blandengues e irritantes, y nosotros os lo contamos con detalle. Además, paseaban por nuestras páginas «Fórmula One Grand Prix 2», de Microprose, orgulloso de llevar nuestro sello de "Recomendado", y otros juegos como «Kick Off 96» o el primer «Silent Hunter».

# Lenguas de trap[o]

**«HERO ONLINE» ES UN JUEGO CON TANTA PROFUNDIDAD** y contenido que no es necesario tener interés en las artes marciales para disfrutarlo.

*Jack Stanley, Diseñador Jefe de «Hero Online»*

**NUESTRO PRINCIPAL OBJETIVO** es contar una historia que tenga sentido en sí misma y que esté relacionada con el resto del juego. Para «The Fallen Dynasty» queríamos contar una historia que fuese un puente entre «EQ II» y nuestra próxima expansión, «Echoes of Faydwer».

*Matt Higby, Supervisor de diseño del Pack de Aventura «The Fallen Dynasty», para «Everquest II»*

**PARA COMPONER LA MÚSICA DE UN VIDEOJUEGO** a veces no veo nada de él, a veces alguna captura o un pequeño vídeo, pero es raro que vea algo funcionando, y esa es una de las cosas más frustrantes de ser compositor de videojuegos.

*Jeremy Soule, Compositor, entre otros juegos, de «Prey» y «The Elder Scrolls IV: Oblivion»*

**LOS PRIMEROS PROTAGONISTAS DE LOS VIDEOJUEGOS** tenían la nariz grande porque, debido a la baja resolución, la nariz era exactamente un píxel, así que o la tenían grande... ¡o no la tenían!

*Al Lowe, Creador de «Leisure Suit Larry»*

**CREO QUE LAS AVENTURAS ESTÁN VOLVIENDO** a ser populares. Mucha gente que no juega habitualmente, pero tiene Internet, está descubriendo las aventuras amateurs o los juegos en Flash, y no está interesada en los juegos violentos o difíciles de jugar. El éxito de «Los Sims» es la prueba.

*Frederick Raynal, creador de «Alone in the Dark»*

**LA COMBINACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE RFACTOR** y la potencia de los nuevos procesadores de Intel va a llevar al jugador a sentir las mejores experiencias al volante de un F-1 delante de un PC.

*Ann Lewens, director comercial del grupo Intel acerca del desarrollo de un simulador de F1 con la licencia de BMW Williams*

**LOS DOS JUEGOS BASADOS EN «THE MATRIX»** podían haber tenido más tiempo de desarrollo, y aún tengo celos de estudios a los que se les da ese tiempo extra. De hecho, creo que es un aspecto esencial en este negocio. Cuando miras a los estudios que pagan por la fase de depuración (Valve, Bioware, Blizzard...), normalmente crecen más rápido en términos de respeto y ventas.

*Dave Perry, fundador y expresidente de Shiny Entertainment*

## PlayManía

### Descubre el nuevo Need for Speed




» **En portada.** Descubre antes que nadie las primeras imágenes de «Need for Speed Carbono», una mezcla de velocidad y tuning que te dejará con la boca abierta.

» **El manga invade PlayStation 2.** Todo sobre «Caballeros del Zodíaco 2», «Naruto» «Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2»...

» **Comparativa de miedo.** En un reportaje, una a una, el análisis de las mejores aventuras de terror, para que sepas con cuál vas a pasar miedo de verdad.

» **Guía completa de «GTA Liberty City Stories».** Mapas de las ciudades, localización de los secretos, extras... Todo lo necesario para completar el último GTA de PS2, en un suplemento gratuito.

» **Guía Coleccionable:** llega al final de «Hitman: Blood Money» con esta guía completa que podrás guardar dentro de la caja del juego.

» **PlayManía 91 ya a la venta por 2,99 €.**

## Computer Hoy Juegos

### ¡¡Lo mejor del verano en tu Pc!!

» **Espectaculares novedades.** Descubre «Piratas del Caribe», «Civilization IV Warlords», «War Front» y todas las novedades del verano.




» **Análisis.** Test en 24 ordenadores y con 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Rise & Fall», «HL2 Episode 1», «Rush for Berlin», «City Life»...

» **Guía «Prey».** Con la segunda parte podrás seguir avanzando en su complejo mundo 3D.

» **Juego de regalo.** Diviértete asustando a los humanos con «Ghost Master».

» **A la venta el 1 de Agosto.**

## Nintendo Acción

### Avalancha de novedades para DS

» **«Piratas del Caribe 2».** Es el estreno más refrescante en DS este mes, pero Nintendo Acción también analizan «New Mario BROS», «Nintendogs Dálmata», «Cars» y «Big Brain Academy».

» **Mapa póster de Hoenn.** Mapa completo del mundo de Hoenn para que te muevas a tus anchas por el universo de Pokémon Esmeralda.

» **Nintendo Wii.** ¡Nueva sección con todos los secretos de la consola!







## HobbyConsolas

### Los diez héroes que vienen a PS 2

» **Los próximos héroes de PS 2:** Hobby Consolas ha reunido en un espectacular reportaje a los protagonistas de los diez juegos más destacados que llegarán a PS 2 en los próximos meses: «God of War 2», «Scarface», «Final Fantasy XII», «Yakuza»... ¡Menudo grupo!

» **«Need for Speed Carbono»:** ¿Queréis saber como será la próxima entrega de esta saga de velocidad y tuning? Han viajado hasta San Francisco para traeros la información más actualizada y las últimas pantallas.

» **Guía «GTA Liberty City Stories»:** Un recorrido a fondo por esta aventura de acción, para que completéis el 100% del juego.

» **Hobby Consolas 179, a la venta el 25 de julio por sólo 2,99 €.**

# Consultorio de juegos

**regunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas obre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.**

## ACCIÓN

### all of Duty 2
**razadoras**



**ras actualizar los drivers de tarjeta gráfica vengo experi- entando errores gráficos en astantes juegos, sobre todo en Call of Duty 2». He instalado s ForceWare de vuestro DVD estoy un poco preocupado. El roblema, en concreto, es que esaparecen texturas y otras eneran "cintas" en el aire. Dis- ongo de una GeForce 6600, 1 B de RAM y un Pentium 4 a 8 GHz.** ■ A. Ventura

o nos especificas de qué ver- ón se trata, así que suponemos ue será la 84.21, que se ha in- uido durante varios meses en DVD. Ésta no se ha mostrado uy inestable, pero quizá existe alguna incompatibilidad con el modelo de algún fabricante en particular. La mejor solución que puedes tomar es actualizar los drivers con la nueva versión 91.31, muy mejorada por NVIDIA.

### Hitman Blood Money
**En la línea de fuego**



**Estoy jugando a «Hitman. Blood Money» pero me he quedado atascado en la misión "Juego de Almas". Mi objetivo es proteger al Ministro de Interior, pero los asesinos siempre se me ade- lantan y, por ahora, no he sido capaz de salvarle.** ■ Chevy

Debes localizar al contacto que va a entregar un maletín con di- nero a los asesinos, como pago por adelantado. Entrará en un callejón y se quedará esperan- do. Déjalo inconsciente, ponte su ropa y escóndelo en el con- tenedor. Pronto aparecerá uno de los asesinos. Acaba con él y ocúltalo. Con su walkie-talkie podrás saber dónde están los otros. Recuerda también que tienes la guía completa en el nú- mero anterior de Micromanía.

## AVENTURA

### Resident Evil 4
**¿Cuándo saldrá?**

**Quería saber si ha salido ya «Resident Evil 4» en Castellón. ¡No lo encuentro!** ■ Roberto A.



No puedes localizarlo porque aún no está a la venta, ya que se ha retrasado a septiembre. Y es que este juego es más complejo de convertir a PC que los otros de Capcom que han salido últi- mamente. ¡Paciencia, que segu- ro que merece la pena!

## Agente doble en PC



### METAL GEAR SOLID 3
**¿Volverá Solid Snake?**

**Teniendo en cuenta que Capcom realiza versiones para PC de sus mejores juegos de consola, como «Resident Evil 4» y «Devil May Cry 3», me gustaría saber si Konami hará lo mismo con «Metal Gear Solid 3».** ■ Martín "Havok"

Konami aún no se ha decidido a adaptar a PC la tercera entrega de «Solid Snake». Pero no pierdas la esperanza, ya que las dos entre- gas anteriores fueron anunciadas para PC con cierto retraso, pero al final llegaron. De todos modos, si es por disfrutar con el mejor sigilo échale el guante a «Splinter Cell: Chaos Theory», y no pierdas de vista su próxima continuación, «Double Agent», de la que te hablamos en el reportaje de la página 26, en este mismo número.

### Prince of Persia El Alma del Guerrero
**La biblioteca**

**Ya sé que estoy algo desfasa- do pero me acaban de regalar «Príncipe de Persia. Las Dos Coronas» y antes de instalar- lo me gustaría completar la anterior entrega: «El Alma del Guerrero». El problema es que estoy atascado en la biblioteca. ¿Llegasteis a publicar la solu- ción en algún número de Micro- manía?** ■ Emilio Cervante



Sí, en el número 120. No te lo garantizamos, pero prueba en el Servicio de Números Atrasados, a ver si queda algún ejemplar: ***www.hobbypress.com/html/ SERVICIO_atrasados.html***

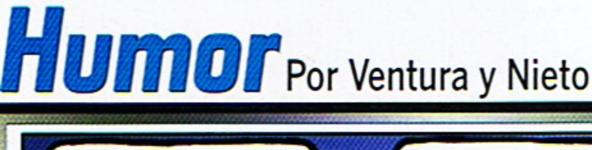
## DEPORTIVOS

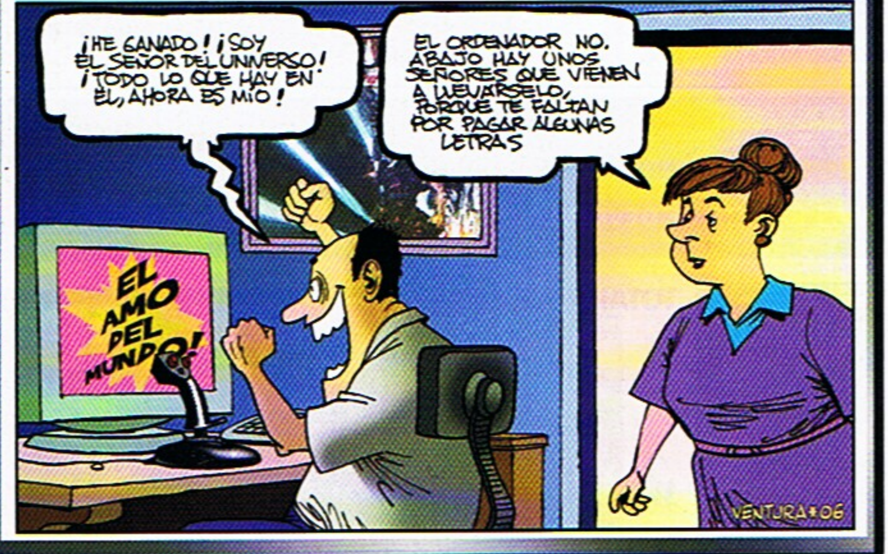
### Pro Evolution Soccer 5
**¿Cómo jugar online?**

**Creo que el juego contempla una opción multijugador online, pero como pide directamente una dirección IP me resulta casi imposible encontrar a al- gún contricante para jugar. ¿No existe alguna página de cam- peonatos online con servidor dedicado?** ■ Soledad Bareiro



Existe una utilidad llamada «PES Launcher» que actúa como bus- cador de salas y servidores acti- vados, y es capaz de encontrar jugadores en línea dispuestos a



jugar. El programa obtiene directamente la IP del rival y lanza la opción multijugador con la dirección IP ya seleccionada. Puedes descargarlo desde la web: ***pescup.com/dragonfly/index.php?name=Downloads&c=3***

## ESTRATEGIA

### Rome. Total War

***Campaña perdida***

**Después de instalar el último parche, que actualiza a la versión 1.3, me encuentro con que ahora el juego no carga la partida salvada que tenía en el modo campaña. Menos mal que hice una copia de seguridad, pero aún volviendo a copiarla encima sigue sin dejarme jugar. ¿Hay alguna solución?** ■ Andres Balmasano



Lamentablemente, al actualizar a la versión 1.3 no se pueden cargar las partidas salvadas en anteriores versiones. Esto suele suceder con muchas actualizaciones. La única solución es que, aprovechando que tienes una copia de seguridad de tu progreso en el modo campaña, desinstales el juego, lo vuelvas a instalar y sólo lo actualices a la versión 1.2. No obstante, Creative Assembly ha anunciado una próxima solución a este problema, visita los foros oficiales en la página: ***pub133.ezboard.com/bshoguntotalwar*** para estar atento a cualquier novedad.

### Warcraft III The Frozen Throne

***Partida congelada***



**Aunque me conecto correctamente a Battle.net para jugar partidas online en muchas ocasiones el juego se interrumpe o se interrumpe la conexión. He abierto los puertos de mi cortafuegos para el juego, pero sigue ocurriendo lo mismo y no creo que sea problema de mi conexión, porque en los demás juegos todo funciona perfectamente.** ■ Javier Alamos

No te preocupes, tienes que instalar el parche 1.20e, en el que se soluciona este problema. Puedes usar el servicio de actualización de Battle.net, pero también puedes descargar el archivo desde ***www.blizzard.com/support/?id=mwr0642p***. Si has instalado la expansión, no olvides instalar el parche específico para «The Frozen Throne».

## Tras la pista de...

### Caballeros de la Antigua República



***¿Continuará la saga?***

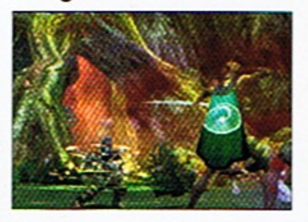
**Hace unos días he entrado en un foro sobre «S.W. Caballeros de la Antigua Republica» y están hablando sobre una tercera parte. ¿Sabéis si está en proyecto? Y, si es así, ¿cuándo será lanzado?** ■ Carlos Almodóvar

Las noticias son contradictorias. Por una parte, parece lógico que la serie continúe con un tercer juego, pero ni la gente de Bioware, ni la de Obsidian ni la de LucasArts han confirmado en ningún momento que vaya a existir. No obstante, en los foros de Bioware puedes encontrar un apartado dedicado a que los fans aporten sus sugerencias para un "posible" tercer capítulo. Te remitimos allí para hacerles llegar tus preguntas y enterarte de nuevos detalles: ***swforums.bioware.com/viewtopic.html?topic=451004&forum=26"***

## MUNDOS PERSISTENTES

### Guild Wars

***Inmigración online***



**Cuando creé mi cuenta salí en un territorio norteamericano. ¿Qué puedo hacer para cambiarme a un servidor español de «Guild Wars»?** ■ Patricia

Puedes cambiar de territorio, pero sólo un máximo de cuatro veces. Después, el territorio que hayas elegido se convertirá en definitivo. Para hacer el cambio, cuando estés en la pantalla de selección de personajes pincha en editar cuenta, selecciona cambiar territorio y elige el que quieras para tus personajes.

## ROL

### Diablo II

***¿Existen juegos similares?***

**¿Qué alternativas me recomendáis al juego «Diablo II», que es el juego de PC que más me ha gustado?** ■ Iván Azure



¡Estás de suerte! Acaba de ser lanzado «Titan Quest», un sensacional juego que se puede considerar como el sucesor de la saga «Diablo». Ambientado en la antigua Grecia, Egipto, China y Babilonia, incluye un potente editor para crear tus propios niveles. Además de éste, seguro que te gustan también las dos entregas de «Dungeon Siege».

### The Elder Scrolls IV Oblivion

***Aún sin empezar***

**Después de leer vuestro análisis, me decidí a comprar hace unos días el juego «Oblivion», pero me da un error durante el proceso de instalación. ¿Podéis ayudarme? ¡Estoy ansioso por jugar!** ■ Pedro Salvatierra Gómez

## Comienza la pretemporada

### Sensible Soccer 2006

***Página de recursos***

**¿Podéis decirme alguna página de aficionados donde encontrar mods, y una comunidad para organizar campeonatos online?** ■ Alberto Abad



El juego, incomprensiblemente, no tiene multijugador online. De todas formas, en los foros oficiales: ***forum.sensiblesoccer.info*** puedes encontrar varios tópicos con enlaces a las páginas más interesantes de la inmensa comunidad de «Sensible Soccer». ¡Hay mucho que ver!



Sigue estos pasos y deberías poder instalarlo correctamente: abre la carpeta temporal de tu ordenador (está en una de las subcarpetas de C:\Documents and Settings). Selecciona todo lo que hay en su interior, bórralo (asegúrate de que no tengas nada que no quieras perder). Después, vacía la papelera de reciclaje. Reinicia el PC, explora el DVD de «Oblivion» y haz doble clic en el archivo setup.exe.

## SIMULACIÓN

### X-Plane Revolution

***Sin perder el rumbo***

**Me ha costado un montón de horas instalarlo y configurarlo bien, pero todo ya funciona perfectamente y con una calidad gráfica tremenda. Sin embargo, aún tengo problemas con la selección de escenarios de «X-Plane». Y es que, cuando selecciono la opción "despegue", sólo me permite unas cuantas opciones de aeropuertos. ¿Cómo puedo cambiar de continente para un vuelo?** ■ Daoiz



Las opciones de "despegue" y "final" sólo te permiten elegir aeropuertos situados en un radio de unas 100 millas. Si quieres seleccionar un aeropuerto de cualquier otra parte del mundo, tienes que acudir a la opción "elegir aeropuerto" dentro del menú "posición". Recuerda también que tienes que haber instalado el disco de escenarios correspondiente al continente sobre el que deseas volar.

## VELOCIDAD

### TOCA Race Driver 3

***Salidas de pista***

**En algunas categorías, como los rallies, cuando me salgo de la pista el coche en lugar de frenarse se acelera bruscamente y es incontrolable, nunca puedo volver a la pista sin usar la opción de reiniciar. ¿Hay alguna solución?** ■ Dario Jiménez



El problema de la simulación física en las salidas de los trazados se ha solucionado con el primer parche oficial del juego. El archivo actualizará el juego a la versión 1.1. Puedes descargarlo desde la página web española de Codemasters. La dirección es: ***es.codemasters.com***

**Si tienes alguna duda, escríbenos**

■ **Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

Tus datos personales, conforme a la normativa vigente sobre Protección de D... Personales, serán incorporados a un fichero, del que es responsable Hobby ... S.A. para gestionar el envío de la camiseta, y serán destruidos posteriormen...

# II CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA



*Eres el director creativo de una gran agencia. Te llega un brief. Se trata de comunicar a los jugadores de videojuegos que comprar juegos piratas aunque parezca inocente está causando graves perjuicios, que está prohibido y que deben evitarlo.*

*Las inversiones que requiere el desarrollo de videojuegos son muy grandes, y el hecho de que en algunos países la piratería sea tan alta puede hacer que algunos títulos nunca se lleguen a traducir o que incluso algunos nunca se distribuyan. También es un freno para que surjan nuevos desarrolladores pequeños, nuevos emprendedores. Al final todos salimos perdiendo, desarrolladores, distribuidores, revistas, usuarios...*

*Tienes más de un mes por delante para presentarnos tu cartel. Los ganadores los utilizaremos como páginas de publicidad anti piratería en nuestra revistas. Los tres primeros ganadores de cada revista ganarán una consola portátil, a elegir entre Sony PSP y Nintendo DS. Además el ganador absoluto recibirá un talón de 3.000 Euros. Sí 500.000 de las antiguas pesetas...*

*Desempolva tu caja de Staedler y tus témperas. Comienza el proceso creativo. Demuéstranos lo que eres capaz de hacer en este Concurso 2006 de Carteles Antipiratería. Sin límites. Tienes una página en blanco delante de ti.*











# CONDICIONES GENERALES

MATERIALES: Los concursantes enviarán originales de sus creaciones (dibujos, ilustraciones, collages, etc) en papel o cartulina siendo el máximo aceptado de DIN A-3. Caso de que el trabajo original se haga directamente en formato digital (Photoshop, Illustrator, etc), el concursante enviará además de una prueba a color impresa el original en un CD o DVD. Axel Springer no se compromete a devolver ningún material.

CATEGORIAS PREMIADAS

A) 1, 2 y 3er premio de la revista HOBBY CONSOLAS
B) 1, 2 y 3er premio de la revista PLAYMANIA
C) 1, 2 y 3er premio de la revista NINTENDO ACCION
D) 1, 2 y 3er premio de la revista MICROMANIA
E) 1, 2 y 3er premio de la revista COMPUTER HOY JUEGOS
F) Mejor Cartel Antipiratería 2006, que se seleccionará entre todos los trabajos recibidos en el conjunto de publicaciones.

PREMIOS

Los tres primeros premios de cada revista ganarán una consola portátil (a elegir Sony PSP o Nintendo DS con un juego). El ganador absoluto al premio Mejor Cartel Antipirateria 2006 obtendrá además un cheque por 3.000 Euros.

ENTREGA DE MATERIALES:

Enviar cupón original (imprescindible para la participación) de la revista junto con el material a:
"Concurso de Carteles" Revista: (Indicar nombre revista)
C/ Los Vascos, 17
28040 Madrid

FECHA LÍMITE: 15 de Septiembre de 2006

GANADORES: En noviembre 2006 Axel Springer informará a los ganadores y además sus nombres se publicarán en las ediciones de noviembre de todas las publicaciones.

OTROS: Todos los trabajos presentados serán originales y pertenecerán al autor que lo envía. Caso de resultar ganador de alguno de los premios, el autor cede de forma gratuita a Axel Springer España el derecho a publicar el trabajo en las publicaciones del sector. Para ello la editorial se obliga a mencionar el nombre del autor siempre que sea publicado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

Microman

NOMBRE: ..................

APELLIDOS: ..................

DIRECCIÓN: .................. CÓDIGO POSTAL: ..........

PROVINCIA .......... TELÉFONO: .......... EDAD: ..........

# 2002 EL PASADO YA ES PRESENTE




***La presentación de nuevos avances de hardware y software y de nuevas consolas que aún se mantienen hoy, son indicios de que la sección Retromanía pronto llegará a su fin...***

Aunque en informática lo nuevo se queda anticuado en cuestión de meses, diversos avances presentados en 2002 aún se mantienen vigentes: el sistema Hyper-Threading de los Pentium 4, DirectX 9 o las consolas Xbox y GameCube...

### ACCIÓN Y ESTRATEGIA

Comenzamos nuestro repaso anual echando un vistazo al género de la acción. El espionaje y los asesinos a sueldo están de moda, en títulos como «Hitman 2», «James Bond 007 Nightfire» y «No One Lives Forever 2». El terror está bien representado con «The Thing» y «Blood Omen 2» y tampoco faltan los "rebeldes" en el genial «Jedi Knight II: Jedi Outcast», de LucasArts. La segunda entrega del extravagante «Serious Sam» y la adaptación «Spiderman: The Movie» completan el panorama de la acción. ▸▸

## Juegos inolvidables

Micromanía 20 años 1985-2005

### La infiltración, un género nuevo

# METAL GEAR 2 Y SPLINTER CELL

**Maestro y alumno vendieron millones de copias en todo el mundo, introduciendo el concepto "sigilo" en la acción, que hoy está presente en varios géneros.**

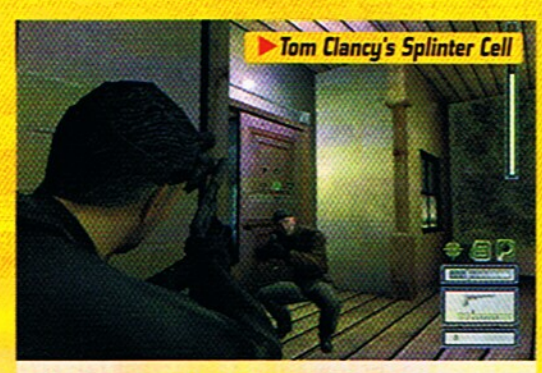
### METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

2002 · Konami · PS2

TRAS CONVERTIRSE EN EL EMBLEMA DE LA PRIMERA PLAYSTATION, Solid Snake regresa en PlayStation 2, siendo presentado como uno de los principales lanzamientos de Sony para el catálogo de consola. En esencia, se trataba de un juego muy parecido a la primera parte, pero su excelente acabado gráfico, su ambientación y su irresistible jugabilidad lo convirtieron en un mito. De nuevo debíamos tomar el control del soldado de élite Solid Snake y, el menos apreciado por los fans, Raiden, para acabar con los supertanques conocidos con el nombre de Metal Gear. ■



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty


Tom Clancy's Splinter Cell

### TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

2002 · Ubi Soft · PC, Xbox, PS2, GameCube, Mac

AUNQUE LA VERSIÓN PARA PC NO SALIÓ HASTA 2003, un año antes «Splinter Cell» arrasó en Xbox, gracias a una nueva tecnología gráfica que permitía usar las luces y sombras para potenciar la jugabilidad. Aunque siempre se compara con «Metal Gear Solid», en realidad se parece más a la serie «Thief», puesto que controlas a un agente especial que utiliza armas y artilugios sofisticados para infiltrarse en las instalaciones enemigas. Un medidor de "luz" te indica si estás a la vista del enemigo y cuentas con técnicas de interrogatorio y hackeo de ordenadores que resultan esenciales para avanzar. ■

## CURIOSIDADES

*«America's Army» era un juego de acción gratuito* creado por el ejército norteamericano con la intención de captar la atención de potenciales reclutas. Aún hoy siguen saliendo nuevas versiones.



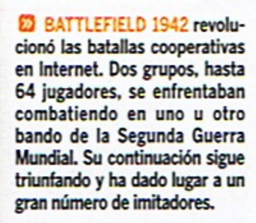


*Los juegos musicales son muy populares en consola,* pero escasos en PC. En 2002 nos llegó «Britney's Dance Beat», en el que teníamos que pegarnos unos bailes con la estrella pop Britney Spears.

*Blizzard canceló 20.000 cuentas de su servicio Battle.net,* debido a que sus dueños usaban "parches" para hacer trampas en las partidas multijugador de «Warcraft III» y «Diablo II». Aún sigue ocurriendo...



*«Torero» era un simulador de las distintas suertes del toreo,* que fue creado por la compañía española Gamepro. Sorprendió por sus buenos gráficos y la captura de movimientos de los toreros que participaban.



## La nueva moda

# JUEGOS DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL

### Comienza la ofensiva

**Las grandes guerras siempre han dado lugar a todo tipo de videojuegos, pero con el lanzamiento de «Medal of Honor: Allied Assault» da comienzo toda una serie de juegos que se extiende hasta nuestros días.**

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT resulta ser un bombazo en la acción en primera persona, al mostrar con gran realismo las principales batallas de la Segunda Guerra Mundial y el combate cooperativo. Después llegarían «Call of Duty» y «Brothers in Arms».



BATTLEFIELD 1942 revolucionó las batallas cooperativas en Internet. Dos grupos, hasta 64 jugadores, se enfrentaban combatiendo en uno u otro bando de la Segunda Guerra Mundial. Su continuación sigue triunfando y ha dado lugar a un gran número de imitadores.



PRISONER OF WAR era un homenaje a la película "La Gran Evasión", una aventura de acción en la que el jugador comenzaba la partida prisionero y tenía que encontrar la forma de fugarse, excavando túneles, infiltrándose en edificios y descubriendo fallos en la vigilancia.



## LA POLÉMICA

# JUEGOS DE FÓRMULA 1

### Pisan el freno en el PC

Los juegos de Fórmula 1 siempre han estado presentes en PC, hasta que llegó un acuerdo de exclusividad para PlayStation.

**LAS LICENCIAS OFICIALES SON VITALES EN MUCHOS JUEGOS DEPORTIVOS.** La posibilidad de manejar a tu equipo de fútbol o baloncesto favorito, o al piloto de coches de moda, es un gancho que ayuda a vender miles de juegos. Por desgracia, la compra de los derechos de la Formula 1 por parte de Sony, para usarlos exclusivamente en PlayStation 2, ha impedido a los jugadores de PC emular las hazañas de Fernando Alonso, ya que nadie se ha atrevido a sacar nuevos juegos de F-1 sin contar con la licencia oficial.

**F1 2002 y GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4** fueron los dos últimos títulos de Fórmula 1 que han salido para PC. Ambos utilizaban los últimos adelantos técnicos en materia gráfica y una buena simulación de los bólidos, aunque «Grand Prix 4» resultó ganador gracias a su mejor control y mayor realismo mecánico.

Justo antes de la llegada de F. Alonso a la F1 la F.I.A. nos dejó sin juegos oficiales de la competición.


F1 2002




Grand Prix 4

## ¿Sabías que...

**...el 9 de enero, IBM, creadora del primer PC, abandonó la producción de ordenadores de sobremesa ante el empuje de los clónicos?**



▸▸ La estrategia por su parte, vive una época de paz y armonía, gracias al estreno de un puñado de juegos para todos los públicos. Las expansiones de «Los Sims» arrasan por partida triple: «Primera Cita», «De Vacaciones» y «Animales a Raudales». Juegos que invitaban a construir o a conquistar, pero sin belicismos, fueron «Civilization III», «RollerCoaster Tycoon 2» –de-


RollerCoaster Tycoon 2

bíamos diseñar montañas rusas– y el sobrio «Europa Universalis II». Por suerte, los generales con ansias de batalla obtuvieron lo que buscaban en el genial «Medieval: Total War», el no menos divertido «Age of Mythology», y «Haegemonia: Legions of Iron», un original juego de estrategia ambientado en el espacio.

### MÁS ALLÁ DEL FÚTBOL

Por una vez, el fútbol no es el único protagonista. Por supuesto, no faltaron los habituales –«Mundial FIFA 2002», «FIFA 2003» y «NBA Live 2003»– pero también brillaron deportes minoritarios como el skate de «Tony Hawk's Pro Skater 3», el billar de «Jimmy White's Cueball World», las motos de «MotoGP» y el


NBA Live 2003

tenis con la formidable conversión a PC de «Virtua Tennis».

En el campo de la simulación, Microsoft se mantuvo fuerte con «Flight Simulator 2002 Professional Edition» y «Combat Flight Simulator III».

La aventura y el rol siguen caminos diferentes. El rol está cada vez más consolidado, gracias al lanzamiento de juegos espectaculares: «Neverwinter Nights», de Bioware, que al fin nos permitía convertirnos en los Amos del Calabozo, en multijugador, «Dungeon Siege», de Microsoft, con un marcado toque de acción, «Freedom Force», en donde encarnábamos a un grupo de superhéroes, «The Elder Scrolls III: Morrowind», ambientado en un mundo abierto y gigantesco y «Lineage», la nueva cara del rol online, que nos llegó de oriente pero con el toque del gran Lord British, creador de la serie «Ultima».


Freedom Force

Mientras, la aventura gráfica se estanca salvo por excepciones como el genial «Syberia», dando paso a las aventuras de acción, que irán ganando protagonismo gracias a títulos como «Gran Theft Auto III» de RockStar, o «Mafia».

### GENERACIÓN COMPLETA

El estreno de Xbox y Gamecube, en primavera, cierra el ciclo de la actual generación de consolas. Mientras tanto PlayStation 2, se iba haciendo más popular con los títulos de Square: «Final Fantasy X» y «Kingdom Hearts», un juego de rol de acción que mezclaba a los protagonistas de los títulos de Square con personajes de Disney.

En el mercado de las portátiles era muy difícil competir con Gameboy Advance de Nintendo y sus juegazos, como «Advance Wars», un hiperadictivo juego de estrategia por turnos, y «Golden Sun» un juego de rol sobresaliente. Títulos complejos y profundos que atestiguaban la madurez de un mercado, el de las portátiles, hasta ese momento considerado mayoritariamente infantil. ■ J.A.P.

## El Retro-TOP

# LAS 3D SE IMPONEN

2002 ▸ YA SIEMPRE TRIDIMENSIONALES

Han tenido que pasar unos cuantos años para que los estudios de desarrollo adopten la tecnología 3D, de manera que puedan utilizarla en cualquier tipo de juego. Pero también ha sido necesario que los jugadores aceptemos las tres dimensiones, cambiando nuestros hábitos de juego en varios géneros. Éxitos como «Neverwinter Nights», «Warcraft III» y «Grand Theft Auto III» ponen de moda las 3D en el rol, la estrategia y las aventuras de acción. A partir de entonces, estos géneros rara vez volverán la vista a los cada vez más escasos juegos en 2D.


▲ HALO: COMBAT EVOLVED. XBOX, PC. Demostró que los arcades en primera persona sí eran jugables en una consola.

## Antes... y ahora

# MAFIA vs EL PADRINO

Gathering ▸ 2002 ▸ PC, PS2, Xbox



**«MAFIA»** compartía la misma idea vista en «GTA 3», pero profundizando en la vertiente de la aventura. Los estudios de Illusion Softworks consiguieron dar una excelente ambientación a «Mafia», inspirándose en el Chicago de los años 30 y creando para ello un extraordinario guión. Encarnábamos a un taxista empujado a ingresar en una de las bandas que controlaban el crimen en la ciudad. Tenía, acción, conducción y un hilo argumental que se desarrollaba de manera retrospectiva. Ya es un clásico.

**¿QUÉ LE FALTABA?**
Un desarrollo menos lineal y más misiones paralelas al argumento principal. Más variedad en las peleas.

EA ▸ 2006 ▸ PC, PS2, Xbox

**PARA ADAPTAR A VIDEOJUEGO LA MÍTICA PELÍCULA DE COPPOLA, EA** dedicó un gran esfuerzo a recrear las caras de los personajes, y a convencer a los actores para que pusieran la voz a sus clones virtuales. Aunque el planteamiento es similar al de «Mafia» –tomas el control de un gánster que se convertirá en el jefe–, «El Padrino» tiene un desarrollo más abierto, con toques de estrategia, en el control de las familias; y de rol, en la evolución del protagonista. Al contrario que en «Mafia», abundan las peleas cuerpo a cuerpo.



**¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?**
Las persecuciones de «Mafia», huyendo de la poli con esos coches de los años 30.

## Hechos para recordar...

# EL MUNDO SE MUEVE

**EL UNIVERSO DE LOS JUEGOS ESTÁ EN CONTINUO MOVIMIENTO.** Es una ley inmutable que se ha mantenido desde que juegos como «Pac Man» o «Space Invaders» cautivaron a los jugadores de hace treinta años. La competencia es muy fuerte y la evolución, imparable, así que forma parte del ciclo natural de los videojuegos que desaparezcan compañías o que se adapten a las nuevas exigencias del mercado. Ley de Vida, en definitiva...


▲ LOS ESTUDIOS DE CRYO, creadores de aventuras como «Atlantis», «Egipto» o «Ring», cierra sus puertas, irónicamente, debido al fracaso en ventas de sus juegos de acción y estrategia.

# Todos los géneros se adaptan a las 3D



▲ NEVERWINTER NIGHTS. PC. Rol de pura cepa con un revolucionario multijugador. ¡Podías ser el Dungeon Master!



▲ GRAND THEFT AUTO III. PS2, PC. El salto de la saga a las 3D lo convirtió en un gran éxito mundial.



▲ WARCRAFT III. PC. El primer juego con gráficos 3D de Blizzard sorprende por su genial mezcla de estrategia y rol.

## Las nuevas máquinas

# XBOX Y GAMECUBE

**No alcanzaron el éxito de PlayStation 2, pero Xbox y Gamecube quedarán como dos buenas máquinas que nos legaron un puñado de obras maestras.**



▶ Project Gotham

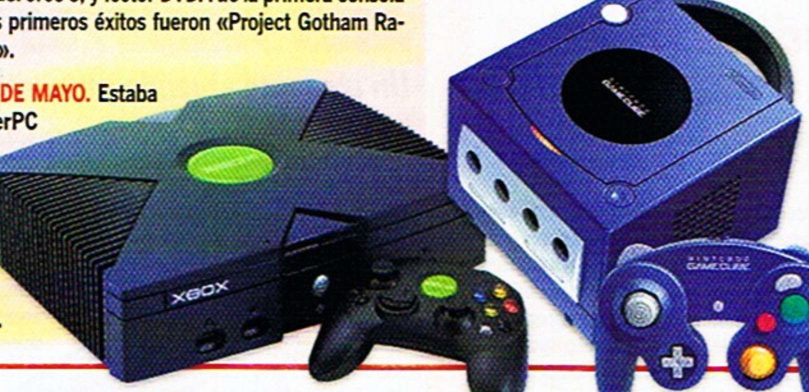


▶ Super Mario Sunshine

» XBOX FUE EL PRIMER INTENTO DE MICROSOFT POR CONQUISTAR EL MUNDO DE LAS CONSOLAS. No pudo competir en Japón con PlayStation 2, pero ha sido muy vendida en USA y Europa. Gamecube, por su parte, marca un cambio de rumbo en Nintendo que renuncia a competir en potencia bruta, para centrarse en los juegos innovadores y divertidos.

» XBOX SE PRESENTÓ EN EUROPA EL 14 DE MARZO. Estaba equipada con una CPU Intel (equivalente a Pentium III) a 733 MHz, 64 MB de memoria, un chip gráfico Nvidia, similar a GeForce 3, y lector DVD. Fue la primera consola en incorporar disco duro. Sus primeros éxitos fueron «Project Gotham Racing», «Halo» y «Splinter Cell».

» GAMECUBE LLEGÓ EL 3 DE MAYO. Estaba equipada con una CPU PowerPC a 485 MHz, 40 MB de memoria y chip gráfico Flipper de ATI. Sus primeros éxitos son «Pikmin», «Star Wars: Rogue Leader» y los Super Mario: «BROS Melee» y «Sunshine».





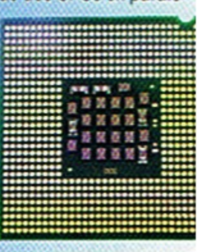

## Y ADEMÁS EN... 2002

» **Con el auge de las cámaras digitales** y los reproductores musicales MP3, las tarjetas de memoria CompactFlash y equivalente comenzaron a extenderse entre todos los dispositivos, incluyendo el PC. Muy pronto aparecieron los lectores de tarjetas que se conectaban al PC por el puerto USB.

» **DirectX 9 se presenta en sociedad,** aportando importante mejoras a los juegos, como una mejor integración de las funciones gráficas de las tarjetas, nuevos tratamientos de texturas, completo soporte USB y mejoras en el sonido 3D.



» **Intel incorpora a sus nuevos modelos de Pentium 4** la tecnología Hyper-Threading, que simula el funcionamiento de dos CPUs en paralelo. Es el primer paso hacia los actuales procesadores de doble núcleo. Muchos de ellos siguen funcionando en los PC.





▲ DESPUÉS DE «COMMANDOS 1 Y 2», Gonzo Suárez –uno de sus creadores de la saga– deja Pyro para formar su propia compañía, Arvirago Entertainment, de la que aún esperamos alguna novedad.




▲ EN 2002 MICROMANÍA CAMBIA DE SEDE y renueva su contenido, estrenando secciones como La Lupa, La Comunidad, La Réplica así como un nuevo formato de previews y de reviews.



▲ UNA DEMO ALFA DE «DOOM 3» fue robada de los servidores de id Software y distribuida por Internet levantando un gran revuelo y expectación, aunque no sin el el lógico enfado de los creadores.



▲ GRACIAS A «3D GAME MAKER», al fin los jugadores podíamos crear nuestros propios juegos 3D en primera persona, sin saber programación. No eran «Quake», pero quedaban muy resultones.

# Lo más nuevo

**Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, por qué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.**

## ASUS PhysX P1

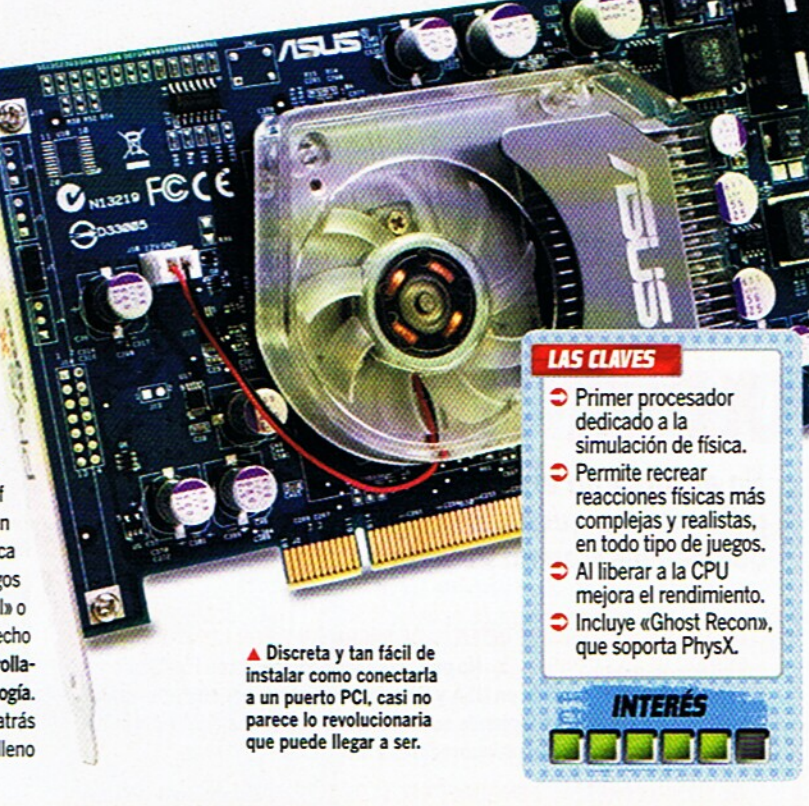
### No importa el físico... ¡La física, sí!

TARJETA CON PROCESADOR DE FÍSICA · Precio: 280 €
Más información: ASUS · *es.asus.com*

Conocíamos las tarjetas gráficas y las de sonido, pero ahora llega la primera tarjeta que integra un chip dedicado específicamente a los **cálculos de física de los juegos**. Se llama PhysX y ha sido desarrollada por Ageia. Libera a la CPU de los exigentes motores de física y partículas, para potenciarlos y recrear como nunca la experiencia de interacción entre personajes y objetos. Por poner algunos ejemplos, en un juego de acción el motor de física calcula el efecto arrasador de la onda expansiva de una explosión o en un juego de velocidad altera el agarre del coche si está en una curva.

Gracias a su avanzada arquitectura interna, esta primera PPU –Physics Processor Unit, o unidad de procesamiento de física– es capaz de procesar 20.000 millones de instrucciones por segundo. Si unimos esta **potencia** a la extraordinaria **versatilidad** de las múltiples herramientas de desarrollo de PhysX (APIs y SDK) que Ageia ya ha proporcionado a los programadores, los juegos con esta tecnología se convierten en una auténtica **experiencia más cercana a la realidad virtual** en el apartado de física, esencial junto a los gráficos, el sonido y la IA.

La industria de los videojuegos ha reaccionado con rapidez y ya hay juegos como el reciente «Ghost Recon Advanced: Warfighter» –incluido con la tarjeta– o «Rise of Nations. Rise of Legends» –a través de un parche– que soportan la aceleración de física del procesador PhysX. Para el futuro, juegos como «Unreal Tournament 2007», «Sacred II» o «Warhammer Online» prometen sacar provecho a todo su potencial y **las principales desarrolladoras han anunciado su apoyo a esta tecnología.** Con el procesador PhysX de Ageia dejarás atrás la era de la aceleración 3D para entrar de lleno en la era de la **aceleración física.** ▪




▲ Discreta y tan fácil de instalar como conectarla a un puerto PCI, casi no parece lo revolucionaria que puede llegar a ser.

**LAS CLAVES**
- Primer procesador dedicado a la simulación de física.
- Permite recrear reacciones físicas más complejas y realistas, en todo tipo de juegos.
- Al liberar a la CPU mejora el rendimiento.
- Incluye «Ghost Recon», que soporta PhysX.

**INTERÉS**

## Trust GM1500 Predator

### Que no te falle el tacto

GAMEPAD DE GAMA BÁSICA · Precio: 18 €
Más información: Trust · *www.trust.com*

No digas que no es una lata que te empiecen a sudar las manos cuando vas a tirar un penalti o un tiro libre decisivo. Pues olvídate de tanta incomodidad con este gamepad, porque con sus empuñaduras forradas en goma podrás agarrarlo **durante horas con toda comodidad.** Su funcionalidad tampoco está nada mal, con un D-Pad de ocho direcciones muy preciso, dos palancas analógicas **con botón de pulsación integrado** –ideal si quieres asignarles el movimiento y la cámara en un juego de acción– y 12 botones programables. También tiene un botón "macro" para programar secuencias de controles, un buen truco para realizar instantáneamente las combinaciones más complicadas. ▪




▲ Se conecta vía USB y es compatible con PC y PS2.

**LAS CLAVES**
- Revestimiento en goma más cómodo.
- 12 botones programables, uno con función "macro".
- Dos palancas analógicas.

**INTERÉS**

## ASUS Vento 7700

### Un elegante atuendo para tu PC

CAJA DE GAMA ALTA · Precio: 122 €
Más información: ASUS · *es.asus.com*

Puede que tengas un PC equipado con los cachivaches más avanzados, pero si la caja es como todas no vas a poder presumir en eventos como la Campus Party. Dale un **toque más personal** a tu PC montándolo en esta espectacular caja. Pero no todo es diseño, cuenta con un **eficaz sistema de refrigeración** basado en tres ventiladores: el frontal introduce aire y otros dos en la parte trasera lo extraen, para crear un flujo constante. Más impresionante aún es el **mecanismo** que abre suavemente hacia arriba la tapa **para acceder a las unidades ópticas.** ▪

▸ Con un diseño que evoca a un ser alienígena de ficción, tu PC ya no volverá a ser el mismo de antes.

**LAS CLAVES**
- Diseño futurista.
- Eficaz sistema de refrigeración con 3 ventiladores.
- Puerta frontal con mecanismo de apertura asistida.

**INTERÉS**



# Creative Gamer Mouse HD7500

## Súmalo a tu arsenal

➲ **RATÓN ÓPTICO DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 29 €** ➲ **Más información: Creative**
➲ ***es.europe.creative.com***

Si estás buscando un ratón rápido y fiable porque no quieres quedarte enganchado en pleno combate de «Quake 4», échale un vistazo a este ratón óptico de Creative. Es un modelo diseñado con la mente puesta en los **juegos de acción 3D**. Su tecnología óptica, con sensor de 800 ppp de resolución y motor HD-Optix, alcanza una velocidad de procesamiento de imágenes de 5.8 megapíxeles por segundo, lo que se traduce en una **impresionante respuesta** y precisión a cualquier tipo de movimiento, ya sea muy brusco –es capaz de seguir el puntero con una velocidad de aceleración de hasta 15G– o todo lo contrario, muy sutil, como al controlar la mira telescópica del rifle del francotirador en «Sniper Elite».

Su diseño ergonómico se acopla a la palma de la mano como un guante y dispone de siete botones, cinco de ellos programables para asignarles funciones avanzadas de los juegos. Tampoco le falta una rueda con una respuesta pensada para el clásico "zoom" de las vistas subjetivas. Tiene un elegante acabado en tono azul y metalizado, con los laterales revestidos en caucho para mejorar el confort de agarre. Su precio, además, es más que razonable para un ratón de altas prestaciones. ■




◄ Ya no podrás echarle la culpa al ratón si te liquidan en tu juego de acción favorito.

**LAS CLAVES**

- Ratón óptico diseñado para juegos de acción.
- Excelente en precisión y respuesta a cualquier velocidad de movimiento.
- Siete botones y rueda con sensibilidad idónea para el "zoom".
- Ergonomía y confort de sujeción.

**INTERÉS**






► Son los altavoces ideales para un fan de «Need for Speed Most Wanted».

# NGS Hardtec

## Sonido para pisar a fondo

➲ **ALTAVOCES 2.1 DE GAMA BÁSICA** ➲ **Precio: 39 €**
➲ **Más información: NGS** ➲ ***www.ngs.es***

Un conjunto de **altavoces 2.1** diseñados para acompañar al diseño que cualquier aficionado al "modding" –el tuning de los ordenadores– haya pensado para su equipo, con múltiples ventiladores, luces etc. Pero la verdad es que también podrás darle un **toque de dinamismo** a tu escritorio, aunque tengas un PC más discreto, ya que el conjunto está inspirado en la velocidad. Los dos satélites cuentan con altavoces de **rango completo en frecuencias audibles** y una potencia de 6W RMS, mientras que el altavoz de subgraves cuenta con una caja de madera y una potencia de 10W RMS para que los sonidos más graves se perciban con **toda contundencia y sin distorsión**. Precisamente en el "subwoofer" se encuentran los **controles de volumen** tanto de los graves como del nivel general. ■

**LAS CLAVES**

- Diseño ideal para ordenadores tuneados.
- Altavoz de subgrave con caja de madera
- Sonido equilibrado natural.

**INTERÉS**



# Sapphire Radeon X1600Pro HDMI

## Tus juegos en alta definición

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 189 €**
➲ **Más información: Sapphire** ➲ ***www.sapphiretech.com/ss***

¿Cómo? ¿Que te has pillado un plasma de última generación con una entrada HDMI? Pues aquí tienes una de las primeras tarjetas gráficas con **salida HDMI**, el nuevo estándar de comunicación digital de audio y vídeo en **alta definición**. Con ella podrás disfrutar de hasta 1920x1080 puntos de resolución de la imagen en HD (alta definición), si el juego te lo permite. Integra un procesador gráfico ATI Radeon X1600 Pro a 500 MHz, mientras que los 256 MB de memoria gráfica GDDR3 funcionan a 800 MHz. Con sus doce canales de procesador y soporte "Shader Model 3.0" no tienes que preocuparte por la configuración. ¡Ponlo todo a tope! ■




► Conéctala con HDMI a tu monitor para disfrutar de una calidad de imagen insuperable.

**LAS CLAVES**

- Salida HDMI para monitores con HD.
- Procesador gráfico de última generación.
- 256 MB de memoria gráfica GDDR3.

**INTERÉS**

# Steel Keys 6G

## Teclado a todo riesgo

➲ **TECLADO DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 74,90 €**
➲ **Más información: 4Frags** ➲ ***www.4frags.com***

Así, a vista de pájaro, parece un teclado normalito, pero estamos ante un sensacional modelo **diseñado para aficionados a los juegos**, porque ofrece **un tacto y una precisión insuperables**. Y es que todas sus teclas, además de estar realizadas en un material **muy resistente**, disponen de microinterruptores con un sistema mecánico de alta precisión, lo que otorga una fantástica respuesta a la hora de movernos en un juego de acción con el clásico grupo de teclas "WASD", o si no paras de aporrear la barra espaciadora. Dispone de un búfer de memoria interna que reconoce la pulsación de **hasta nueve teclas simultáneamente** y asegura que la velocidad de respuesta siempre será ultrarrápida. ■



► Las teclas se pueden extraer para limpiarlas si se obstruyen.

**LAS CLAVES**

- Microinterruptores de alta precisión.
- Alta resistencia a un uso intensivo.
- Memoria que "recuerda" la pulsación de teclas.

**INTERÉS**



# Guía de compras

## La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

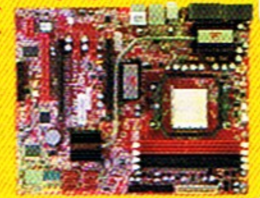
## Recomendado Micromanía

## Alternativas

## Placas base

### Abit Fatal1ty AN932X • Creada para los videojuegos

229 € • Más información: Asus • es.asus.com



Un placa base que ha sido diseñada pensando en proporcionar el máximo rendimiento que exigen los aficionados a los juegos que integra el nuevo chipset nVidia nForce 590 SLI, perfecto para la recién estrenada plataforma AM2, de Athlon 64, de doble núcleo. Admite módulos de memoria DDR2 de hasta 800 MHz con doble canal y por supuesto dispone de soporte SLI a 16X. Integra sonido 7.1 Dolby Digital Live.

### MSI 975X Platinum

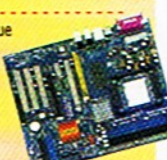
189 € • Más información: MSI • www.msi.com.es



Integra el nuevo chipset Intel 975X Express para procesadores Intel Core 2 Duo y permite instalar dos tarjetas gráficas de ATI en modo CrossFire. Y con sonido Dolby Master Studio 7.1.

### ASROCK 939 DualSATA2

56 € • Más información: Asrock • www.asrock.com



Una placa para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D, al integrar un puerto AGP, y otro PCI-e para futuras actualizaciones. Una idea genial posible gracias al chipset ULI M1695.

## Procesador

### AMD Athlon 64 X2 4000+ AM2 • El último de la nueva familia

339 € • Más información: AMD • www.amd.com

Con la nueva plataforma con zócalo AM2, AMD por fin actualiza sus procesadores al uso de memoria DDR2 y este retoño es el último de la nueva generación. Por lo demás, el nuevo núcleo "Windsor" integra un procesador de 64 bits con doble núcleo y caché L2 de 2 MB, preparado para el nuevo sistema operativo Windows Vista y por supuesto para los juegos como «Quake 4» que ya disponen de versiones para este procesador.

### Intel Pentium D Processor 950



339 € • Más información: Intel • www.intel.com




Nuevo modelo de Pentium 4 de doble núcleo, las series 900 con núcleo "Presler", ahora con 4MB de memoria caché L2. Soporta las instrucciones de 64 bits.

### AMD Sempron 64 3000+

94 € • Más info.: AMD • www.amd.com

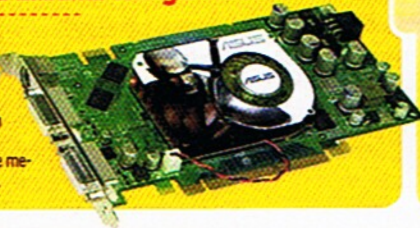



Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bits. Fabricado en proceso de 0,13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHz.

## Tarjeta Gráfica

### ASUS EN7900 GT • A por la máxima configuración

289 € • Más información: ASUS • es.asus.com



Integra la GPU de nVidia GeForce 7900 GT de última generación, que con sus 24 unidades de procesado de píxeles puede con la configuración máxima de los juegos más exigentes. En este modelo integra 256 MB de memoria GDDR3 y soporta lo último en efectos.

### MSI RX1900GT

299 € • Más información: MSI • www.msi.com.es

Por fin una versión más asequible del tope de gama de ATI, el chip Radeon X1900GT, que soporta "Shader Model 3.0" y una potencia que puede con todo.

### PNY GF7800GS

299 € • Más información: PNY • www.pny-europe.com/index_es.html



Si necesitas cambiar tu gráfica AGP para aspirar a las máximas prestaciones, aquí tienes una estupenda opción con el chip GeForce 7800 GS de nVidia y 256 MB de memoria GDDR3.

## Tarjeta de sonido

### SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS • Diseñada para videojuegos

249 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com

Una tarjeta de sonido certificada THX y creada para jugadores con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales y conversión en tiempo real a 24 bits de resolución. Tus juegos irán más rápidos porque además integra 64 megas de memoria X-RAM para cargar los efectos de sonido, mando a distancia y un rack de conexiones impresionante.

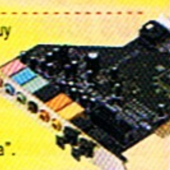
### Hercules GameSurround Fortissimo IV

44 € • Más información: Hercules • europe.hercules.com

Una tarjeta de sonido 7.1 que integra el avanzado chip de audio Via Envy24HT con resolución de 24 bits y 96 KHz. Soporta DirectSound3D, EAX y QSound. Su precio está muy ajustado.

### Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € • Más información: Terratec • www.terratec.net



Un modelo con sonido 7.1 muy asequible y que cuenta con la gran ventaja de la tecnología Dolby Digital Live, que convierte cualquier sonido al formato Dolby para tu "Home Cinema".

## Teclado y ratón

### Zboard • Un teclado para cada juego

59,95 € (24,95 € cada plantilla) • Info.: Zboard • www.4frags.com www.montatupc.com



Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas y por la impagable posibilidad de añadir plantillas específicas para títulos como «Guild Wars Factions» y Battlefield 2».

### Saitek Pro Gamer

39,90 € • Más información: 4frags • Tel: 93 263 48 18 • www.4frags.com



Un módulo de teclado independiente creado para controlar cómodamente los FPS gracias a la pulsación mecánica de las teclas.

### Creative Gamer Mouse HD7500

29 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com



Un ratón óptico muy asequible creado por Creative pensando en los juegos. Tiene una respuesta instantánea y una detección de movimientos increíble.

## Altavoces

### Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

119 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido. Ofrece una potencia capaz de recrear cualquier atmósfera acústica.

### Logitech Z5450 Digital Wireless

409 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Un conjunto de altavoces con certificación THX que aporta la ventaja de la tecnología inalámbrica a los altavoces traseros para prescindir de los cables.

### Speed Link Medusa 5.1 ProGamer Ed.

49 € • Más información: 4frags • www.4frags.com



Unos auriculares con unidades 5.1 para reproducir los canales frontales, central, surround y con vibración para el "subwoofer" que destacan por su calidad y su acabado.

## ¿Está al día tu PC?

**Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?**

### PC a la última

*Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.*

| Componente | Presupuesto |
|---|---|
| Placa base: Con chipset nForce5 Dual SLI 32X | 199 € |
| Procesador: Athlon 64 FX62 AM2 | 980 € |
| RAM: 4 GB memoria DDR2 | 400 € |
| Tarjeta gráfica: 2 GeForce 7900 en modo SLI | 1.200 € |
| Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Fatal1ty FPS | 249 € |
| Disco duro: 2 S. ATA/300 RaptorX (modo RAID) | 590 € |
| Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA | 49 € |
| Grabadora: Plextor PX760A Serial ATA | 90 € |
| Monitor: Samsung 214T. TFT 16/9 | 859 € |
| Altavoces: Creative Gigaworks S 750 | 479 € |
| Ratón y teclado: Teclado Zboard y ratón Logitech G7 | 160 € |
| Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger Rumble | 29 € |
| Saitek X52 Flight Control System | 149,95 € |
| Logitech G25 Racing Wheel | 299 € |
| **TOTAL** | **5.732 €** |

### Selección Micromanía

*Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.*

| Componente | Presupuesto |
|---|---|
| Placa base: Abit Fatal1ty AN932X | 229 € |
| Procesador: AMD Athlon 64 X2 4000+ AM2 | 339 € |
| RAM: 2 GB de memoria DDR2 a 800 MHz | 220 € |
| Tarjeta gráfica: ASUS EN7900 GT | 289 € |
| Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS | 249 € |
| Disco duro: Western D. RaptorX S. ATA150 150GB | 339 € |
| Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA | 49 € |
| Grabadora: Samsung SH-W163A | 60 € |
| Monitor: Benq FP93GX | 399 € |
| Altavoces: Creative Inspire T7900 | 119 € |
| Ratón y teclado: Zboard+Creative Gamer Mouse | 100 € |
| Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger Rumble | 29 € |
| Saitek X52 Flight Control System | 149,95 € |
| Thrustmaster Rally GT | 129 € |
| **TOTAL** | **2.699 €** |

### Al día para jugar

*La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.*

| Componente | Presupuesto |
|---|---|
| Placa base: con chipsets nForce4 o ULI 1697 (AGP y PCI Express) o Intel 945 | 100 € |
| Procesador: Athlon 64 3000 o Pentium 4 506 | 120 € |
| RAM: 1 GB de memoria DDR a 333 MHz | 25 € |
| Tarjeta gráfica: Chipsets nVidia GeForce 7300 o ATI Radeon X1300 | 120 € |
| Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D | 20 € |
| Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 133 | 45 € |
| Lector DVD: DVD 10X | 15 € |
| Grabadora: Grabación DVD Dual | 35 € |
| Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana | 90 € |
| Altavoces: Conjunto 5.1 | 35 € |
| Ratón y teclado: Logitech Internet Pro | 16 € |
| Periféricos: Gamepad 2 palancas analógicas | 19 € |
| **TOTAL** | **640 €** |

## Recomendado Micromanía

**Joystick**



### Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

**Gamepad**



### Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force Gamepad • Deportivo

29,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Un gamepad compatible con PC y PS2 con efectos de vibración, dos palancas analógicas para movimientos avanzados en «FIFA 06» «PES 5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para diagonales, 12 botones programables y dos gatillos progresivos precisos disparos y pases al hueco.



**Volante**



### Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Si aspiras al máximo control de tu bólido de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de punta-tacón.

**Monitores**

### Benq FP93GX • Lo verás claro

399 € • Más información: Benq • www.benq.es

Los monitores TFT por fin alcanzan las prestaciones de los CRT gracias al nuevo récord de tiempo de respuesta, de sólo 2 ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma que pueden aparecer en juegos de acción o de velocidad. Además, tiene una excelente calidad de imagen en 19 pulgadas, una gran relación de contraste y un magnífico realismo del color.



## Alternativas

### Logitech Extreme 3D Pro

40 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Una palanca de vuelo con toda la funcionalidad que busca un piloto profesional. Tiene eje de torsión con efecto de rotación y 3D, 12 botones programables, control de acelerador y timón y una enorme base muy estable.

### Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • Tel.: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible capaz de plegarse para ocupar menos espacio. Además, destaca por la precisión de su eje vertical de rotación y por la robustez del muelle de centrado.

### Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.



### Siatek P2600 Rumble Pad

39 € • Más información: Saitek • www.saitek.com

Un gamepad inalámbrico con efectos de vibración que puede usarse en los simuladores deportivos pero también en los FPS gracias a que dispone de un modo que permite emular al ratón con la palanca analógica derecha.



### Logitech Formula Force EX

79 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Un atractivo conjunto de volante y pedales con una ergonomía ideal por su tecnología de moldeado por inyección de gas para evitar costuras que incomoden su uso. Cuenta con Force Feedback.



### Trust GM3500 R

29 € • Más información: Trust • www.trust.com

Asequible y muy completo conjunto de volante y pedales con tecnología Force Feedback. Dispone de un pad en el volante para las cámaras y tiene un funcionamiento impecable.



### ViewSonic A71 UltraBrite

189 € • Más información: ViewSonic • www.viewsonic.com

Un monitor CRT de con pantalla plana y altas prestaciones con su tamaño de punto de sólo 0,24 mm y la tecnología UltraBrite 3X que mejora el brillo y el contraste.



### Samsung 214T

800 € • Más información: Samsung • www.samsung.es

Un excelente monitor TFT de 21 pulgadas y panorámico en relación de aspecto 16/9 y con un tiempo de respuesta de 8 ms. Y tiene una relación calidad/precio realmente atractiva.



# Consultorio Técnico

**Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.**

## TARJETAS GRÁFICAS

### No soportada

**Mi PC es un Pentium 4 a 2,8 GHz, tarjeta gráfica ATI Radeon 9250 y 512 MB de RAM. Cuando inicio «The Elder Scrolls IV: Oblivion» me va perfectamente en los menús, pero tanto en la creación del personaje como al entrar en el juego la pantalla se queda en blanco.** ■ Borja



Lamentablemente tu procesador gráfico no se encuentra entre los soportados oficialmente por el extraordinario pero muy exigente «Oblivion». No obstante, prueba a actualizar los controladores ATI Catalyst a la última versión y también instala el parche que actualiza el juego a la versión 1.1, que mejora el rendimiento con procesadores gráficos antiguos de gama básica. Otra opción es aumentar la memoria RAM disponible; entra en la BIOS para reducir al mínimo la apertura de la memoria AGP y realiza un arranque limpio de Windows XP.

### Actualización con AGP

**Acabo de adquirir de segunda mano un ordenador Pentium 4 con 2 GB de RAM, placa base Gigabyte 2004 GT Edition y una tarjeta gráfica Radeon 9550 256 MB. En juegos como «Doom 3», «F.E.A.R.» o «Most Wanted» el rendimiento es muy pobre, siempre tengo que bajar a una resolución de 800x600 y reducir tanto los efectos 3D como el detalle. Si hay que cambiar la tarjeta gráfica ¿Cual me recomendáis sobre 200 €?** ■ Enrique Antonio Fernández



El problema de rendimiento de tu equipo está en la tarjeta gráfica. Por 200 € te recomendamos una tarjeta con el procesador Radeon X1600 Pro. Soporta DirectX9.0c y los últimos en efectos de sombreado. Por algo más de dinero, puedes optar al procesador GeForce 7800 GS, que en la gama alta ofrece un rendimiento más elevado.

## SISTEMA OPERATIVO

### Windows Vista y DirectX 10

**¡Es el colmo! Tengo un Athlon 64 3000+ con 2 GB de RAM, tarjeta gráfica GeForce 6600 256 MB y tenía pensado actualizarla con una GeForce 7900 GT, pero ahora me encuentro que sale DirectX10 en el sistema operativo Windows Vista ¿Debería esperar unos meses y comprarme una tarjeta que los soporte?** ■ Abraham Chamorro

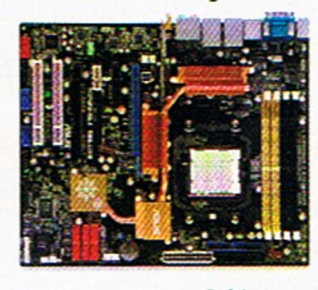


Puedes comprar tranquilamente una GeForce 7900GT, que por cierto, ya tiene controladores para soportar Windows Vista. Y respecto a DirectX 10, efectivamente ningún modelo actual soporta por hardware su motor de sombreado "Shader Model 4.0", pero en realidad falta mucho para que el software aproveche esta funcionalidad, piensa que ya hace más de año y medio que existe su versión 3.0 en DirectX9.0c y muy pocos juegos la explotan al máximo en exclusiva. Además, tanto nVidia como ATI adaptarán sus procesadores gráficos de última generación a DirectX 10 a través de los controladores y por supuesto no tardaremos mucho en ver nuevas GPUs con soporte real, pero... ¡agárrate cuando veas el precio!

## PLACAS BASE

### Más lento que antes

**Mi ordenador es un Pentium 4 a 3,06 GHz con tarjeta gráfica ASUS 1900XTX con 512 MB de memoria gráfica y recientemente he ampliado la RAM a 4 GB, de los cuales misteriosamente Windows XP sólo reconoce 3 GB. El problema es que se supone que con este hardware debería poder jugar a «Oblivion» al nivel máximo de configuración pero el juego va muy lento. ¿Qué sucede?** ■ Alfonso Berroya



Debes actualizar la BIOS de tu placa base para una correcta detección de los nuevos módulos de memoria, así como actualizar Windows XP; puedes usar la herramienta de actualización automática para ello. También es recomendable que instales controladores actualizados de todos los componentes, especialmente los de la placa base. Si persiste el bajo rendimiento, formatea el disco duro y reinstala desde cero. Actualiza Windows XP y a continuación instala las últimas versiones de los controladores de cada componente. Asimismo, debes instalar el parche que actualiza «Oblivion» a la versión 1.1

## ALMACENAMIENTO

### Esperar a Blu-Ray

**Estoy pensando en actualizar mi regrabadora de DVD por una con capacidad de grabar a doble capa, pero creo que las primeras unidades con tecnología Blu-Ray están a punto de salir. ¿Me recomendáis que espere para adquirir una regrabadora Blu-Ray o es mejor pasarse ya a esta tecnología?** ■ Javier Gil



En efecto, fabricantes como Sony y Philips sacan al mercado grabadoras Blu-Ray para PC con interfaces IDE y Serial ATA con capacidades de 25 GB en un discos BD-R de una capa y de 50GB en discos BD-R de doble capa. Pero es preferible que adquieras una regrabadora DVD de doble capa porque obviamente tanto los precios de las unidades Blu-Ray –unos 600 €– como del disco –unos 20 € los de 25 GB y 45 € los, todavía no disponibles, de 50 GB– lo hacen desaconsejable a no ser que te dediques a producir contenidos en alta definición, que es el objetivo real de esta tecnología.

## ORDENADORES

### Actualización a fondo

**Tengo un Athlon XP 2600+ con 1 GB de RAM y gráfica GeForce 5700. Había pensado en poner un chip Pentium 4 630 3 GHz, placa base con chipset 945 y una tarjeta gráfica X1600 Pro 512 PCX. Todo me costará unos 400 € ¿Creéis que merece la pena el cambio para jugar al máximo nivel?** ■ Alfredo Llobet

## La pregunta del mes

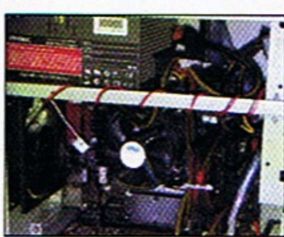
### Adiós a los Pentium 4 y 5

**Quiero comprarme un nuevo portátil pero ya no veo los nombres Pentium sino la denominación Intel Core 2 Duo. ¿Es que son nuevos procesadores distintos a los Pentium 4 o simplemente tienen nombres específicos porque disponen de tecnología Intel Centrino?** ■ Javier Sánchez




Intel ha anunciado recientemente que abandona la denominación Pentium en sus nuevos chips para portátiles y en los próximos para equipos de sobremesa. La compañía quiere unificar la nomenclatura para que los usuarios se orienten mejor a la hora de elegir una CPU. Con la denominación Core 2 Duo se agrupan los nuevos procesadores de Intel realizados en proceso de fabricación de 65 nanómetros, con doble núcleo, y que hasta ahora eran conocidos por los nombres en código "Conroe" (sobremesa) y "Merom" (portátiles). Implementan la tecnología Intel Core MicroArchitecture, que incide en el procesamiento con núcleo múltiple, con gestión eficiente de la energía, caché y accesos de memoria optimizados e Intel Advanced Digital Media Boost, que acelera las instrucciones extendidas SSE3.



La configuración que has elegido parece muy acertada, pero quizá obtengas más rendimiento por un precio similar si te mantienes en la plataforma de Athlon. En este caso, podrías adquirir una placa base nForce4 –así aprovecharías tu memoria RAM DDR, aunque también puedes dar el salto a DDR2 con una placa base con el nuevo zócalo AM2–, con un Athlon 64 3500+ y la misma gráfica que sugieres o bien una nVidia GeForce 7600.

## Apagones en 3D

**Mi ordenador se apaga solo después de jugar un rato a juegos como «Pro Evolution Soccer 5» y también con «Oblivion». He analizado el sistema por si era un virus, e incluso formateé el PC por si acaso, pero me sigue ocurriendo. Sin embargo, no se apaga tras estar conectado mucho tiempo a Internet. ¿Podéis ayudarme?** ■ Omar Martínez

Como sólo te ocurre con juegos debe tratarse de un problema de exceso de calor en la CPU o la tarjeta gráfica –por eso se apaga, como medida de seguridad– o bien que la aceleradora 3D no recibe suficiente corriente eléctrica de la fuente de alimentación. Revisa todos los sistemas de disipación de calor y el cable que va a la gráfica. No uses cables duplicadores, sino un cable de corriente directo desde la fuente de alimentación al conector de la tarjeta gráfica.

### MONITORES

## Formato panorámico

**Tengo un monitor LCD panorámico ACER AL 1916 W que va de maravilla salvo que en títulos como «Doom 3» y «F.E.A.R» la imagen se ve deformada. Tengo una gráfica XFX GF7800 GS. ¿Cómo puedo arreglar este problema?** ■ Raul Dos Santos



Debes instalar los últimos controladores ForceWare de nVidia, concretamente los 91.31, porque entre las opciones de configuración de pantalla aparece la relación de aspecto, que debes situar en modo 4:3 o bien 1.33:1. Tienes más información sobre el ajuste de los monitores panorámicos en *www.widescreengamingforum.com/*

### SONIDO

## Multicanal en Prey

**Tengo una tarjeta de sonido Creative SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS, pero en el menú de configuración de audio de «Prey» sólo me permite activar el sonido estéreo, cuando en realidad debería soportar sonido multicanal 5.1 ¿Cómo puedo solucionarlo?** ■ Julio Artero

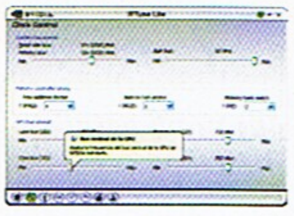


El motor de sonido de «Prey» recurre a las librerías OpenAL 1.1 para acceder a las prestaciones de sonido multicanal con EAX Advanced HD de tu tarjeta de sonido. Sin embargo, debes actualizar sus controladores a la última versión, que activa las instrucciones Open AL en su versión 1.1. Para ello, puedes entrar en *es.europe.creative.com/support/downloads/* Después de efectuar la actualización verás que en el menú de configuración de sonido de «Prey» puedes seleccionar como dispositivo la SoundBlaster X-Fi y aparece el logo de activación del sonido EAX Advanced HD.

### CONTROLADORES

## Overclocking

**Tengo desde hace tiempo, una tarjeta gráfica GeForce 5900 Ultra con overclocking de la GPU y la memoria gráfica mediante la utilidad nTune 5.0 de nVidia. Pero tras actualizar los controladores ForceWare a la versión 91.31 en el menú de ajuste de frecuencias de reloj no me deja alterar los valores y las barras aparecen como en fantasma, sin posibilidad de activarlas. ¿Qué debo hacer para poder subir su rendimiento de nuevo?** ■ Alberto Sánchez



En la versión 91.31 de los controladores ForceWare –aunque tiene un entorno gráfico más amigable– se han eliminado las opciones de ajuste de las frecuencias de reloj, lo que se traduce en que la herramienta nTune no puede acceder al overcloking de la tarjeta gráfica. Tienes dos opciones: desinstalar la versión 91.31 y volver a la anterior que soportaba este ajuste –la versión 84.31– o bien, seguir con la versión 91.31 pero usar una utilidad de "trasteo" con tu gráfica como «PowerStrip», que está en *www.entechtaiwan.com/util/ps.shtm*

## ¿Funciona en mi PC?

**Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.**

### DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY



Una aventura gráfica clásica pero con una realización técnica a la última porque tanto los escenarios como los personajes están recreados en un entorno 3D realista que por suerte no es muy exigente con los requisitos y es suficiente con una **tarjeta gráfica de gama media con 128 MB** como la **GeForce 7300** o **Radeon X1300** para jugarlo con el máximo detalle. La **CPU** debe estar entorno a los **2 GHz** y acompañada por **512 MB** de memoria **RAM**. El **sonido multicanal 5.1** también es fenomenal y aprovecha la potencia de las nuevas Creative **SoundBlaster X-Fi**.

### CIVCITY ROMA

Este juego de estrategia de gestión destaca en el apartado técnico por la gran calidad de sus gráficos porque aprecia un gran detalle de personalización cuando se realiza un zoom. Como es habitual en el género, al tratarse de una interfaz gráfica basada en el desplazamiento y rotación de la cámara, sólo requiere una **tarjeta gráfica de gama media** como la **GeForce 7300** o **Radeon X1300**, mientras que la **CPU** debe superar los **2 GHz** y es recomendable contar con **512 MB de memoria RAM**.



### FLATOUT 2

A pesar de tratarse del juego de velocidad con los mejores gráficos del género, está muy bien optimizado y para disfrutar de una magnífica sensación de velocidad es suficiente con una **tarjeta gráfica de gama media-alta**, como la **GeForce 7600** o **Radeon X1600**. La **CPU** debe alcanzar los **2,4 GHz** y contar con **1 GB de RAM**. También es importante el **sonido 5.1** para escuchar por los altavoces traseros la posición de los rivales mientras intentan adelantarnos.



### HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Tratándose de una tecnología avanzada, para disfrutarlo a tope es recomendable una **gráfica de gama alta**, como la **GeForce 7950** o la **Radeon X1900 XT**. No obstante, dispone de un completo menú de configuración para adaptarlo a equipos más modestos. Aún así es recomendable que la **CPU** llegue a los **3 GHz**, mientras que la memoria **RAM** no debe ser inferior a **1 GB**. Altavoces y tarjeta de **sonido multicanal 5.1** resultan imprescindibles para sumergirse en el entorno y localizar a los enemigos.





¡Ahora tú también puedes volar!

# FLIGHT SIMULATOR X

¡25 años viendo el mundo a vista de pájaro! Lo rápido que pasa el tiempo... «Flight Simulator» se convierte en un título "venerable" y lo celebra con una entrega tan realista como alucinante. ¡A volar!

**CÓMO SERÁ...**

ACES/MICROSOFT · SIMULADOR · OCTUBRE 2006

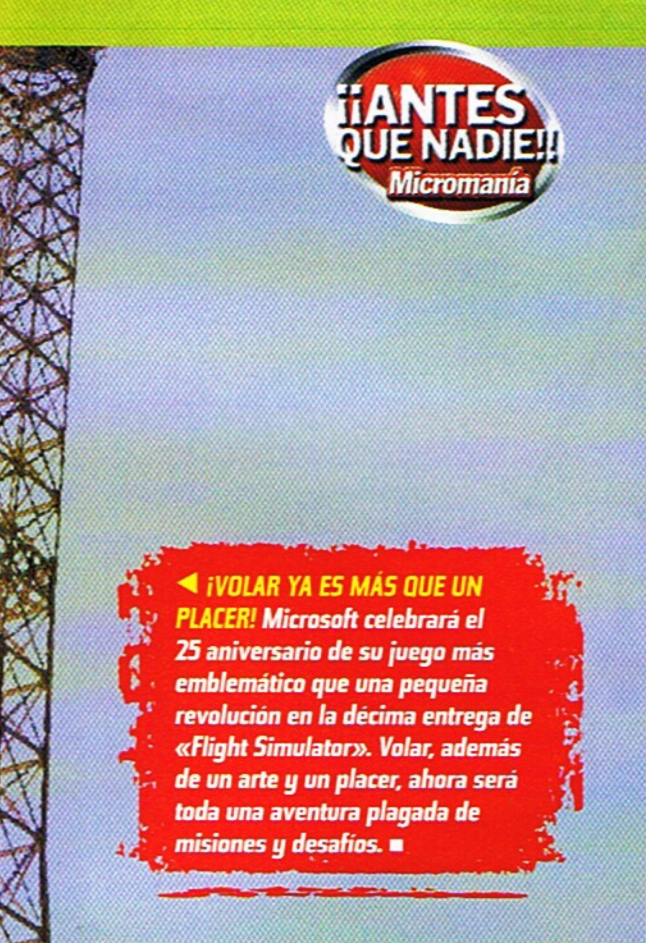
- **TENDRÁ UN NUEVO MODO DE JUEGO** basado en una "campaña" formada por 50 misiones de habilidad pilotando distintas aeronaves, y adaptadas a diferentes niveles de dificultad.
- **TENDRÁ UNA OPCIÓN ONLINE** en la que podrás interactuar con otros jugadores y "pilotos".
- **INCLUIRÁ MÁS DE 24.000 AEROPUERTOS,** perfectamente recreados, así como cientos de naves de todo tipo, desde Jumbos a ultraligeros.
- **SERÁ EL PRIMER «FLIGHT SIMULATOR» EN DVD** y, además, habrá una actualización para Windows Vista, basada en DirectX 10, que Microsoft promete que será una verdadera maravilla gráfica.

Después de tantos años, está hecho un chaval. ¿Lo dudas? Echa un vistazo y después a ver quién es el guapo que niega que la nueva entrega de «Flight Simulator» –que despegará el próximo otoño– no tiene pinta de ser la más espectacular, realista e innovadora de toda la serie en sus 25 años de vida... Nosotros no, desde luego, y menos tras haberlo probado de primera mano y después de saber todo lo que nos ha contado Microsoft que incluirá la versión final del juego. Parece mentira que, a estas alturas, aún queden cosas por inventar en los simuladores pero la realidad de «Flight Simulator X» promete ser sorprendente.

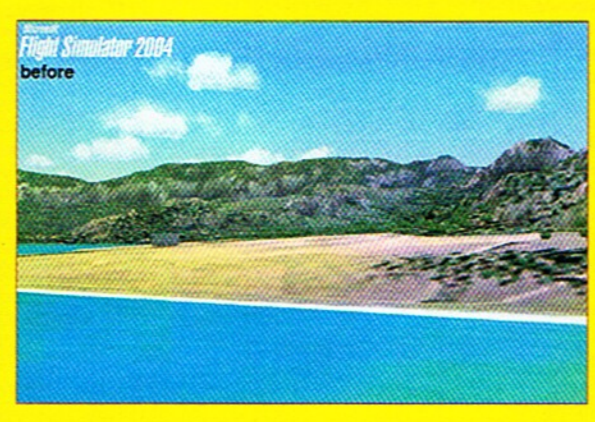
### MUCHO MÁS QUE VOLAR

Lo primero que llamará la atención de «Flight Simulator X» es lo de ese "extraño" modo de juego basado en... ¿misiones? Pues sí, como suena. Misiones. Hombre, no es que en Microsoft se les haya ido la pinza y estén haciendo un "remix" con «Combat Flight Simulator»... pero muy habitual, no es, desde luego. Se trata de cincuenta episodios distintos en que, a los mandos de naves de todo tipo, tendrás ▸▸

**Disfruta, por primera vez en la serie, de una campaña basada en misiones y que se ajusta a todo tipo de jugadores**




◀ ¡VOLAR YA ES MÁS QUE UN PLACER! Microsoft celebrará el 25 aniversario de su juego más emblemático que una pequeña revolución en la décima entrega de «Flight Simulator». Volar, además de un arte y un placer, ahora será toda una aventura plagada de misiones y desafíos. ■







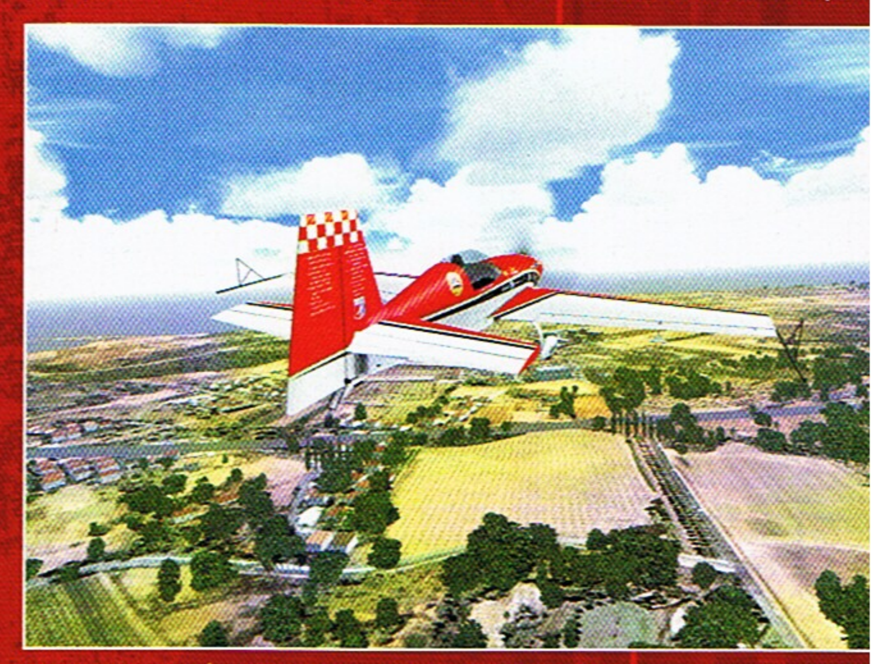
## ¡CHICO, MENUDO CAMBIO!

» **EL REALISMO SERÁ CLAVE EN «FLIGHT SIMULATOR X».** Y no sólo por la simulación de vuelo en sí, sino por ambientación y calidad gráfica, que experimenta una evolución enooooorme sobre «Flight Sim 2004».

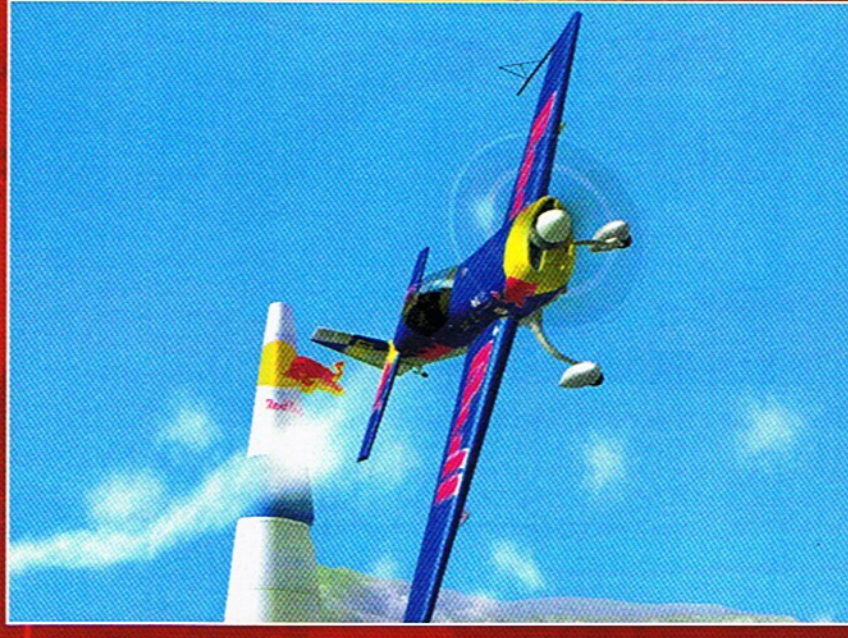
» **UNA APARIENCIA CASI FOTOGRÁFICA** será la que puedas disfrutar en los escenarios y modelos del juego, como puedes comprobar aquí pero, lo mejor, es que aún está por ver la versión de DirectX 10, para Vista, que Microsoft promete que nos dejará con la boca abierta.



▲ ¡PARA TODOS LOS GUSTOS! Aviones, helicópteros, jumbos, ultraligeros... En «Flight Simulator X» no sólo podrás pilotar todo tipo de aeronaves, sino que podrás llevar a cabo 50 misiones, diseñadas como "campaña"



▲ ¡UN VUELO DE LO MÁS REAL! Que, por primera vez, un «Flight Simulator» aparezca en DVD dice mucho de la cantidad de datos y objetos que incluirá, y del enorme detalle de modelos y escenarios. ¡Será casi real!



▲ ¡NO HAY MEJOR PILOTO! Además de las numerosas misiones y pruebas inventadas para demostrar tus habilidades como piloto, se incluirán otras reales, como la Red Bull Racing, en la que podrás participar.



## ¡TE VEO EN LA TERMINAL 4!

» **ACTUALIDAD TOTAL** es lo que tendrán los contenidos de «Flight Simulator X» hasta en sus más pequeños detalles. Los más de 24000 aeropuertos que se incluirán serán, por supuesto, reales, pero además puestos totalmente al día en su funcionamiento actual. El mejor ejemplo será poder despegar o aterrizar en la Terminal 4 de Barajas.

» **Y, ADEMÁS, ¡HAY VIDA!** Y es que esos detalles de un mundo "vivo" de juego consistirán en cosas tan poco usuales en un simulador como ver coches circulando por las carreteras, movimientos en las calles de la ciudades... ¡o tráfico en las pistas de los aeropuertos!

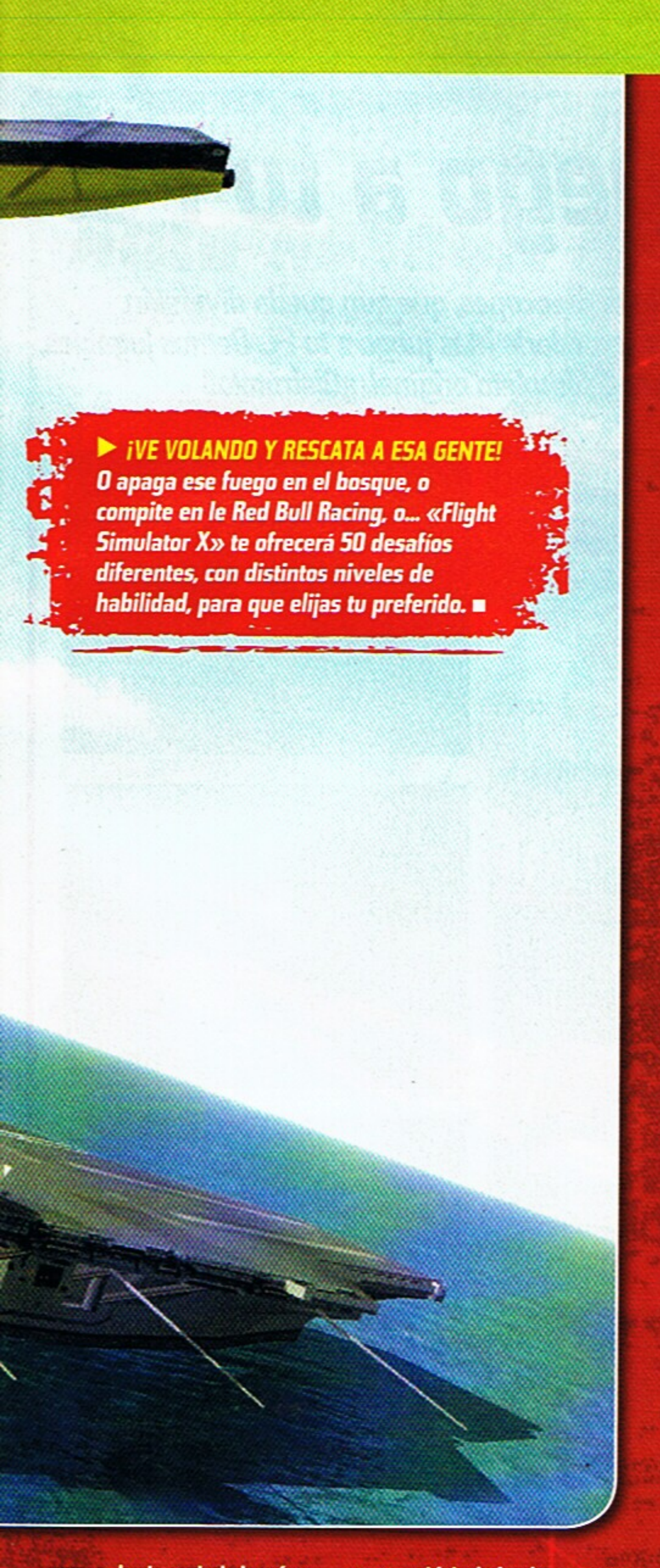
►► que superar varias pruebas: desde rescatar a un puñado de gente atrapada en una plataforma petrolífera en llamas, hasta llevar unos suministros en plena selva del Congo, pruebas de acrobacias, etc.

Estas misiones se están diseñando para que, sea cual sea tu nivel de experiencia y habilidad, puedas disfrutar de «Flight Simulator X» a tope, adaptándose a distintos grados de dificultad. ¡Que si no vuelas será porque no querrás, vamos! Pero, por otro lado, si lo tuyo es lo de siempre, lo de pilotar en plan "profesional" con el mayor realismo posible y llevando un plan de vuelo que ya quisieran hacerlo como tú los pilotos de Iberia, ahí estará esa opción, siempre presente.

### VOLANDO EN COMPAÑÍA

Otra de las características más llamativas del nuevo «Flight Simulator» serán sus capacidades online. Aunque Microsoft aún no ha desvelado totalmente todo lo que tienen pensado para esta opción de juego, sí han confirmado que podrás elegir distintos papeles en tu experiencia de vuelo online, pudiendo ser desde piloto o copiloto –lo esperado,

**«Flight Simulator X» estará repleto de grandes cifras: 24.000 aeropuertos, 25 años de vida, cientos de aeronaves...**



**▶ ¡VE VOLANDO Y RESCATA A ESA GENTE!** *O apaga ese fuego en el bosque, o compite en le Red Bull Racing, o... «Flight Simulator X» te ofrecerá 50 desafíos diferentes, con distintos niveles de habilidad, para que elijas tu preferido.* ■

vamos– hasta controlador aéreo, comunicándote con jugadores de todo el mundo tanto con mensajes de voz como escritos.

**PREPARADO PARA EL FUTURO**

El nuevo «Flight Simulator» quiere ser todo un hito en el género y una entrega que marque un punto de inflexión en la serie. Para ello, Microsoft está preparando no una sino dos versiones del juego. La primera será la que está prevista para este otoño, y que podrás jugar en tu PC actual. La segunda será, en la práctica, una actualización –en la que ya se está trabajando– y que adaptará «Flight Simulator X» a Windows Vista con funcionalidad específica para DirectX 10. Vale, y esto, ¿qué significa? Pues que si los planes de Microsoft se cumplen, se remozará de forma radical todo el apartado gráfico, y además de conseguir mayor realismo visual todo funcionará de forma más fluida y eficaz. Aunque esto es todavía el mayor interrogante sobre el juego, ya que esta versión para Vista es "top secret"... Pero ve preparando tu plan de vuelo, que ya falta menos para despegar. ■ F.D.L.



**▲ ¡MIRA, SE VE TU CASA!** Los nuevos datos y mapas que incluirá el nuevo «Flight Simulator» te permitirá reconocer, de un vistazo, tu ciudad, tu barrio y, a la que te fijes bien, casi, casi hasta tu calle.




**▲ ¡VAYA GIGANTE!** Te podrás dedicar al simple placer de volar, incluso con los gigantes comerciales, e interactuar con otros jugadores online, que podrán participar como copilotos... ¡o controladores aéreos!



**▲ ¡VUELA POR TODO EL MUNDO Y FUERA DE ÉL!** De los aeropuertos de Europa a las selvas africanas, pasando por Oceanía o países tropicales, podrás volar por todo el mundo... ¡y hasta por el espacio!

## Índice



### fomanía

aplicación interactiva del DVD á dotada de un sistema que lanel menú automáticamente tras oducir el DVD-ROM en el lector ordenador. Selecciona después rograma que te interese y pulsa re la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD e regala junto con la revista ha o sometido a los más exhaustis controles de testeo y antivirus parte de la empresa duplicadodel DVD contratada a tal efecto.

os derechos sobre los contenincluidos en el DVD pertenecen us respectivos autores y Micronía publica bajo su autorización resa los programas que distrie en su DVD.

# ¡Dale más juego a tu PC!

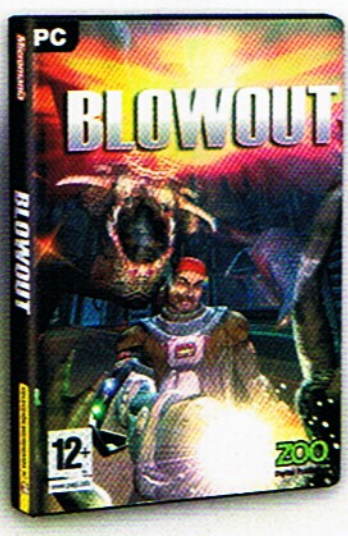
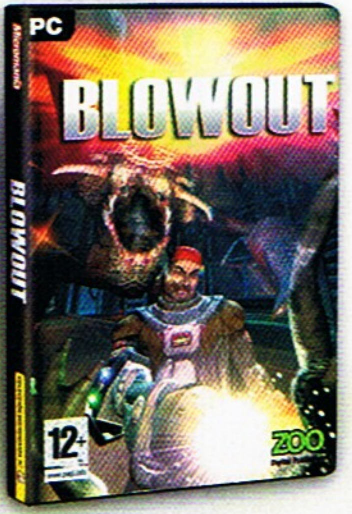
*¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!*

## Juego completo

# Blowout

Género: Acción · Compañía: Kaos Kontrol · Idioma: Castellano · Espacio: 308 MB

Acción trepidante y mucha diversión son las principales características con las que «BlowOut» se adentra en nuestros PCs. Metido en la piel del comandante Dutch Cane, miembro de la organización Jump Rose, has tenido que ver como todos tus hombres, clones humanos, han sufrido una extraña y desconocida mutación que los ha convertido en seres salvajes capaces de sembrar la destrucción y el horror por todas partes. Ahora sólo te queda rezar y aplicar todas las técnicas de combate que conoces para ir derrotando nivel a nivel a tus antiguos compañeros, ahora convertidos en feroces enemigos que te irán saliendo al paso. ¡¡¡No permitas que la mutación te alcance!!!





NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

### Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 700 MHz · RAM: 256 MB · HD: 600 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.1

**Controles básicos:**
A/D: Derecha/Izquierda · Botón izquierda: Disparo · Botón derecha: Propulsor

### LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

***¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!***




### ¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania

# Versión completa del juego

# Auto Assault

Género: Rol Online · Compañía: NetDevil · Distribuidor: NCSoft · Idioma: Inglés · Espacio: 770 MB

Una combinación irresistible de velocidad, acción, rol online, aventura... que todo el mundo debería de probar, más aún si puedes hacerlo de forma gratuita como ocurre con esta versión del juego, que te dejará conocer el mundo devastado de «Auto Assault» durante catorce días. Irás aceptando misiones y encontrándote con mutantes, humanos y biomeks, tres facciones que luchan por el control del planeta.



## Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 1,6 GHz · RAM: 512 MB · HD: 8 GB · Tarjeta gráfica: aceleradora 3D compatible Direct 3D 64 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0

**Controles básicos:**
W/A/S/D: Movimiento · Giro suave izquierda: Q · Giro suave derecha: E · Espacio: Freno · B: Rebote · Ctrl: Arma frontal

## Instrucciones de instalación

SÓLO EN Micromanía

**REQUISITOS**
- Una cuenta válida de PlayNC: ve a http://eu.plaync.com/es/
- Una clave activada de «Auto Assault» en tu cuenta de PlayNC
- Para más información visita http://eu.autoassault.com

**INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN:** Se recomienda que antes de la instalación elimines cualquier versión anterior de «Auto Assault» y borres completamente su directorio como precaución adicional. El programa de instalación consta de 2 archivos: aainstall_eu.exe y aainstall_eu-1.bin. Estos archivos instalarán el contenido sólo hasta el nivel 20. Una vez que alcances ese nivel, puedes descargar el resto con el "programa parcheador" (con el botón "All Regions" ("Todas las zonas") del actualizador).

**INSTALACIÓN:**

1. Ejecuta aainstall_eu.exe
2. Aparecerá el asistente de instalación. En el cuadro de diálogo pulsa en "Siguiente". Se te pedirá una dirección donde copiar los archivos, aunque te recomendamos que dejes la dirección que viene por defecto.
3. Pulsa en "Siguiente". Verás un cuadro de diálogo indicando que está "Listo para instalar el programa". Pulsa "Instalar" y espera hasta que la instalación se haya completado.
4. Una vez terminada la instalación, aparecerá el Asistente de Instalación pidiéndote reiniciar tu ordenador. Selecciona "Sí" y pulsa en "Terminar".
5. Inicia «Auto Assault» pulsando el icono de «Auto Assault» de tu escritorio.
6. Aparecerá el actualizador de «Auto Assault» (en color negro y con el logotipo de «Auto Assault»). Pulsa el botón "Patch" (parchear). Mientras, puedes leer las noticias y comunicados en la página del programa. A la derecha encontrarás un pequeño botón que te permitirá desplazarte hacia abajo si necesitas leer más texto.
7. El asistente de instalación puede aparecer de nuevo en caso de que haga falta una nueva versión del programa de actualización. Si es así, simplemente pulsa en "Siguiente" y a continuación en "Instalar", y lo actualizará. Después pulsa "Terminar" y verás de nuevo el programa de actualización.
8. Si aún no lo has parcheado, pulsa en "Patch" a la izquierda del actualizador. El juego empezará a descargar los archivos necesarios para funcionar.
9. Una vez que hayas completado con éxito la descarga y el proceso de parche, el botón "Play" se iluminará. Púlsalo para empezar a jugar.
10. Si se te queda colgado el programa cliente, reinicia tu ordenador pulsando en el icono «Auto Assault» de tu escritorio para iniciarlo y después pulsa "Patch". En lugar de pulsar en "Play", hazlo en "Check All Files" para comprobar todos los archivos (bajo el menú de idiomas) y espera a que lo haya hecho antes de empezar a jugar.
11. Si la primera vez que inicias el juego no se te cuelga el cliente pero tienes problemas de otro tipo, por ejemplo gráficos, ve también a "Check All Files". Luego cierra el juego, pulsa el icono de «Auto Assault» en tu escritorio para empezar el programa cliente y luego en "Patch". En lugar de pulsar en "Play", hazlo en "Check All Files" para comprobar todos los archivos (bajo el menú de idiomas) y espera a que lo haya hecho antes de empezar a jugar.

**NOTA:** Si aún tienes problemas con el programa cliente o con tu cuenta, contacta el servicio de ayuda técnica http://es.support.plaync.com

# LEGO Star Wars 2 La Trilogía Original

## Una misión completa

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción · Compañía: Traveller's Tales/LucasArts · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Por confirmar · Idioma: Castellano · Espacio: 437 MB

La inolvidable saga de "La Guerra de las Galaxias" vuelve a la actualidad gracias a los personajes de LEGO que se convierten una vez más en protagonistas de un nuevo título, «LEGO Star Wars». En espera de que salga la versión final del mismo puedes disfrutar de una demo en la que tendrás que acabar una fase completa, manejando a distintos personajes.



## Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium III 1 GHz · RAM: 256 MB · HD: 588 MB · Tarjeta gráfica: aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

**Controles básicos:**
Cursores: Movimiento · K: Saltar · J: Disparo

## ¡¡Extras!!



# The Elder Scrolls IV: Oblivion

## Mod del juego

Género: Rol · Compañía: Bethesda Softworks · Distribuidor: Take2 · Idioma: Inglés · Espacio: 9 MB

Recién estrenado este gran título de rol son muchos ya los que se apresuran a crear algunas modificaciones para darle un toque personal y proponer nuevos retos para los jugadores. El mod que encontrarás en el DVD responde al nombre de "Bartholm" y añade al juego una nueva ciudad bautizada con el mismo nombre del mod y compuesta por un castillo, un mesón, un almacén general, una capilla, establos y un total de ocho casas. El mod te permitirá interactuar con multitud de elementos.



## Pro Cycling Manager 2006

### Una etapa del Tour

Género: Mánager Deportivo Compañía: Cyanide Studios Distribuidor: Friendware Lanzamiento: Por confirmar Idioma: Inglés Tamaño: 391 MB

Con la actual disputa del Tour de Francia, «Pro Cycling Manager 2006» te propone vivirlo de un modo mucho más cercano e intenso convirtiéndote en director del equipo T-Mobile, quien cuenta con uno de los grandes favoritos de cara a la victoria final, Ullrich. En la demo disputarás la 17ª etapa de 195 km, con mucha montaña y teniendo como objetivos disputar la victoria de etapa y tratar de ponerte al frente de la general con el alemán Ullrich, que se encuentra segundo de la general a 1:16 del líder Basso, del equipo CSC.

**Lo que hay que tener**

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 822 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0b

**Controles básicos:**

- Ratón: Todos los controles disponibles

DEMO RECOMENDADA Micromanía

## Micromachines V4

### 3 circuitos diferentes

Género: Velocidad Compañía: Supersonic Distribuidor: Codemasters Lanzamiento: Julio 2006 Idioma de la demo: Castellano Espacio: 238 MB

La diversión está garantizada con esta nueva entrega de uno de los clásicos de la velocidad arcade. Vive toda la emoción de las carreras de coches miniatura con esta demo con la que partiparás en una carrera en tres circuitos diferentes ambientados en el ámbito doméstico. Podrás escoger el número de oponentes en cada carrera así como el nivel de los mismos, de manera que puedas alzarte con el mayor número de puntos posibles.





**Lo que hay que tener**

SO: Windows 2000/XP CPU: Pentium III 800 MHz RAM: 128 MB HD: 273 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0c

**Controles básicos:**

Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar Cursor Izquierda/Derecha: Dirección

¡¡Preview!!



## Dungeon Siege 2: Broken World

### La saga continúa

Género: Rol Compañía: Gas Powered Games Distribuidor: Take2 Lanzamiento: Julio 2006 Idioma: Inglés

La expansión de la segunda entrega del juego de rol y acción «Dungeon Siege» ya está en camino. En contra de lo que sucede con algunas otras expansiones, el equipo de Gas Powered Games ha querido introducir tantas novedades que podríamos decir que estamos casi ante un nuevo título. El argumento continúa en el punto en que concluyó el juego, mostrando un mundo de Aranna un año después que ha sido devastado por un terrible cataclismo tras el que se ha liberado más maldad y monstruos que nunca. Como principales novedades figuran la raza de los enanos, ahora jugable, y dos nuevos personajes multiclase con los que vivir una aventura que se promete muy emocionante. Por de pronto, disfruta de esta preview que te mostrará todo el potencial que se esconde tras «Dungeon Siege 2: Broken World».



## Cars

### Un circuito del juego

Género: Velocidad Compañía: Rainbow Studios Distribuidor: THQ Lanzamiento: Junio 2006 Idioma: Inglés Tamaño: 135 MB

La última producción de Pixar hace su aparición en las pantallas de tu ordenador. Como en esta estupenda película de animación, los simpáticos y charlatanes coches con vida propia del film se convierten aquí también en protagonistas absolutos y tendrás que ayudarlos a competir en el circuito que se incluye en esta versión de demostración. Acelera a tope, derrapa y deja atrás a cuantos rivales te salgan al paso y, por supuesto, evita cualquier encontronazo contra los objetos del camino, consiguiendo así que aumenten los puntos de tu marcador.

**Lo que hay que tener**

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1.2 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 174 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0b

**Controles básicos:**

- Espacio: Acelerar
- D: Frenar
- Cursores: Dirección



## NFL Head Coach
### Mánager durante unos meses

Género: Deportivo · Compañía: E.A. Tiburon
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: Por confirmar · Idioma: Inglés
Espacio: 300 MB

La liga NFL, aunque poco popular en nuestro país, es capaz de congregar a millones de aficionados y seguidores de los mejores equipos de fútbol americano, formaciones dirigidas por un mánager como el que podrás encarnar en este juego. La demo incluida en el DVD te permitirá participar no sólo dentro de la parcela deportiva del equipo sino en fichajes y otros aspectos de gestión pura. Una vez en el campo también harás las veces de entrenador, diseñando la táctica necesaria para derrotar a tu temible adversario.

**Lo que hay que tener**
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1.2 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 414 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

**Controles básicos:**
- Ratón: Todos los controles disponibles

## Aplicación especial MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
### Un año de cambios

Micromanía 20 años 1985-2005




¡Micromanía cumple 20 años! Ya sabéis que la conmemoración de nuestro vigésimo aniversario incluye el regalo de todo un año de revistas en formato PDF. Este mes le toca el turno a las revistas de 2002, un año muy importante para la revista puesto que cambiamos, además de la cabecera, un montón de contenidos que ahora se han convertido en vuestras secciones favoritas: llegó la Comunidad, la Lupa y las listas de vuestros y nuestros juegos favoritos. Por supuesto, también fue un año de juegazos, algunos clásicos inolvidables como «Warcraft III», «Civilization III» o el incombustible «Neverwinter Nights». Un año que no tuvo desperdicio, como comprobarás repasando las revistas en PDF.

## X-Men: El Videojuego Oficial
### Una misión completa

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción · Compañía: Beenox · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Ya disp. · Idioma: Castellano · Tamaño: 437 MB

Tras el reciente estreno del film "X-Men 3" llega «X-Men: El Videojuego Oficial» (que no tiene que ver directamente con la película, ojo) y su correspondiente demo. En ella asumirás el papel de Lobezno, uno de los mutantes protagonistas de la trilogía cinematográfica y también uno de los superhéroes favoritos de los fans de los X-Men. En la misión incluida tendrás la oportunidad de luchar contra Dientes de Sable y continuar tu camino eliminando hordas de enemigos que irán apareciendo en pantalla. Es aconsejable, en cuanto tengas ocasión, que vayas curando tus heridas antes de que los disparos acaben definitivamente con tu vida.



**Lo que hay que tener**
- Sistema Operativo: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1.2 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 700 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

**Controles básicos:**
- W/S/A/D: Movimiento
- Espacio: Saltar
- K: Ataque

## Actualizacion

**Cossacks II Napoleonic Wars**
Actualización a la versión 1.2. Este archivo corrige algunos bugs detectados en el juego y añade algunas mejoras que afectan directamente a la jugabilidad. También se incorporan algunos contenidos extra.

**Shadow Grounds**
Actualización a la versión 1.04. Este archivo soluciona algunos problemas de cuelgues detectados con determinadas configuraciones de hardware. Igualmente prepara el juego para poder interactuar con los elementos creados a través del editor de contenidos que se lanzará próximamente.

**Call of Duty 2**
Actualización a la versión 1.3. Este archivo centra todas sus mejoras en el modo multijugador. En este sentido se han solucionado algunos problemas de la estabilidad de las partidas y se ha mejorado el sistema de protección contra jugadores tramposos.

**Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma**
Actualización a la versión 1.40. Este archivo actualiza el juego desde la versión 1.28. Con su instalación se solucionan algunos pequeños errores de programación pero sobre todo se corrigen algunos problemas que afectan directamente a la jugabilidad del mismo.

**Hitman: Blood Money**
Actualización a la versión 1.2. Tras su instalación se solucionan muchos de los problemas encontrados con las tarjetas gráficas basadas en la familia FX de NVIDIA.

**TOCA Race Driver 3**
Actualización a la versión 1.1. Este archivo corrige algunos cuelgues inesperados del juego y algunos otros errores de menor importancia. Por otro lado se han añadido nuevas opciones para mejorar el acabado final de juego.

## N EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

### o te pierdas...

# KANE & LYNCH DEAD MEN

as «Hitman», IO desvela su proyecto secreto. Descubre «Kane & Lynch» en el próximo número!

### Y además...



▲ ARCHLORD ¿Se avecina otra revolución en el mundo del Rol Online? ¡Así será «Archlord»!



▲ DARK MESSIAH Nunca has visto un juego de acción y fantasía como éste. ¡No te lo pierdas!



▲ DREAMFALL. THE LONGEST JOURNEY Llega con esta guía al final del viaje de tu vida.

### n nuestro DVD

uego Completo Original para PC

## CYCLING MANAGER 4




¡Vive tu propia Vuelta y dirige al mejor equipo ciclista!



▲ Diseña tus tácticas en cada etapa, y consigue que uno de tus hombre acabe el torneo vestido con el maillot amarillo.

### Y de regalo especial...

## SACRED UNDERWORLD

¡CONSIGUE antes que nadie, con Micromanía, la EXPANSIÓN inédita en castellano de Sacred!



Y además, las mejores demos jugables, previews y más sorpresas en el Año de Micromanía.

Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


UNDERWORLD
ASCARON
SEPTIEMBRE
2006
FX